no.490
1995年3/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MARCH 1, 1995

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

阪神大震災・待たれる復興支援

被災地の子らに無料プレイ提供

とりあえず明るさをと、地元ゲーム場が

大都市直下型で歴史的な災害をもたらした阪神大震災（兵庫県南部地震）は、AM業界にも深刻な影響を与えつつあるが、被災地にあって営業可能なゲーム場「リブロス・兵庫店」が一月二十七日から二月五日まで、フリープレイで子どもたちに開放し、復興への励ましになるとして注目された。

「リブロス・兵庫店」（神戸市兵庫区駅前通）は、㈱アスモ（本社大阪、上田芳弘社長）が昨年十一月にオープンしたばかりのゲーム場。同社では神戸市内に三ヵ所のロケがあるが、うち三宮店の復旧は一年以上かかるなど被害を受けたが、地震による大火で知られる長田区菅原通に近い兵庫店の被害は軽微だった。

同社は被災地に水や食料、衣料などを届けるなど援助を翌日から開始。二十日に上田社長が被災地を訪れ、「オペレーターとして、この災害に対して何ができるか」を考え、TVニュースで子どもたちが「ゲームがしたい」と答えていたのを見て、とりあえず子どもたちに明るさを取り戻す必要があると思い、無料開放を決めた。

「リブロス・兵庫店」ではガラスの破片など片付け、約百三十台のゲーム機をすべてフリープレイにセットして、二十七日から十日間にわたり無料開放をした。被災地の子どもたち、若者たちは連日千人以上詰めかけ、TVゲーム機などは順番待ちの列ができるほどだった。

大震災のため学校も休校ですることもなく不安だった子どもたちに、このフリープレイ提供は大きな励ましになったが、同社では「直ちに実行することがなによりも大事だ」としており、今後の教訓となった。

写真左は「リブロス・兵庫店」の前に掲げられた横断幕。上は同店の黒田英博店長。下は店内のTVゲームで遊ぶ被災地の子どもたち（左に「子供たちに明るさを」のビラが見える）

倒壊含め大被害

兵庫県協、調査開始

コナミは被害額とりまとめ

地元オペレーター協会の兵庫県協（西山清治会長）では、二月五日に会員会社とロケーションについて被災状況の本格的調査を始めることを決めたが、まだ連絡がつかないところもあり、状況把握に日数を要するとのこと。しかしJR須磨駅から西宮市内にかけての全長約二十キロに被害が集中しており、三宮地区などの繁華街での倒壊を含む被害が目立っている。

コナミは二月八日に被災状況を発表したが、それによるとポートアイランドにある神戸開発センター、ハーバーランド内のゲーム場を含め四事業所で物的損害は一億二千万円になる。また災害による減収六億円、移転などの費用三億一千万円が見込まれるとしている。

セガ社中山社長が英国に書簡

AM機への新税導入は

英国への投資を損なう

効果的アクション、とBACTAは評価

英国政府がTVゲーム機やフリッパーなどAM機の設置運営に関し、今年十一月から新税「AMLD」（年二百五十ポンド）をかけるとの予算案を発表。英国業界は大混乱に陥っているが（本号「海外ニュース」参照）、セガ社の中山隼雄社長が十二月十六日、英国貿易産業省のマイケル・ヘゼルタイン大臣に対し「AMLD」導入撤回を求める手紙を送った。ヘゼルタイン大臣は早速、一月九日に返信するなど対応しており、引き続き中山氏はJAMMAとしての申し入れを予定している。

セガ社の中山社長がヘゼルタイン大臣に伝えたのは、同社が欧州市場の中心地としての英国に六年前からFECなど斬新なAMゲーム場を展開、投資してきたにもかかわらず、今回のAMLD導入はこれらの投資に打撃を与えるものであり、撤回されなければ同社としては英国への投資を再考せざるをえない——という内容。

ヘゼルタイン大臣は返信で、①新税導入は大蔵省が担当しているので同省に伝えた、②英国政府は投資意欲を損なわないよう、広く浅い課税システムを進めてきている、③英国の遊技業界団体であるBACTAと大蔵省はギャンブル機産業について近く意見交換する予定である、など伝えた。なおセガAMヨーロッパ社のボブ・デイス社長からも書簡が届いており、同様に返信を送った、とも述べている。

中山氏の手紙が英国政府にどれほどの影響を与えたかについて、BACTAのジョン・ホワイト専務代理は、「最上のアクションのひとつであり、す早いそして効果的な手段をとった中山氏に感謝する」と述べている。なおBACTAは、AMLD導入反対運動のプログラム「バジェット・ブルティン」の中でも、セガ社の英国政府への申し入れを紹介するとともに、ナムコも同様の行動に出るとしている。

しかしAMLD導入はほとんど決定的だ（すでに英国議会で審議中）とも言われており、このため中山氏はJAMMA会長として一月三十日にも再び、ヘゼルタイン大臣に申し入れる予定。

セガ社からまもなく

「ST—V」基板

32ビットでCG可能、低価格

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、家庭用32ビット機「サターン」と共通仕様の業務用システム基板「ST—V」を、新作ソフトとともに近く出荷するとの見通しを明らかにした。これは当初「タイタン」と呼ばれていたシステムで、後に「ST—V」が正式名称となったもの（本紙第471号参照）。

「ST—V」は32ビットRISC型CPUを二個使っていることから、テクスチュアマッピングやグーローシェーディングなど本格的なCG表現が可能になるほか、共通仕様の家庭用「サターン」基板が量産化されているため低価格で供給できるのが特徴。ただし「サターン」用ゲームソフトはCD—ROMだが、「ST—V」ではROMカートリッジになるなどの違いがある。

セガ社ではゲームソフト開発において、業務用と家庭用のソフトメーカーが、両方から参加できるうえ、移植も容易になるとのメリットがあるとした。この結果、少なくともデータイースト㈱がソフト開発に参加しており、セガ社「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」とともに、データイースト「水滸演武」がほぼ同時発売になる予定。セガ社「タイトルファイト2」を含め、年間七—八タイトルが予定されている。

価格はシステム、カートリッジともに未定だが、発売日とともに、二月下旬には明らかになる予定。

家庭用を見込んだシステムとしては、SNK「ネオジオ」に近い考えだがソフト開発の方法がやや異なるし、またSCE「プレイステーション」基板に基づくナムコ「システム11」とも趣旨が異なるもようだ。

コピーROM供給めぐり

任天堂が三星電子訴え

米国連邦地裁で、三星電子は反訴提起

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は一月十八日、韓国の大手家電メーカー、三星電子が任天堂「スーパーNES」（SFC）用ソフト「ドンキーコング・カントリー」（スーパードンキーコング）の無断コピー品用にマスクROMを製造した、としてシアトルにある連邦地裁に訴訟を起こした。

これはアジア、ラテンアメリカ、北米、ヨーロッパ、中近東の各地域で発見された「ドンキーコング・カントリー」偽造品に、三星電子が製造したマスクROMが使われていたため。中国でも三星電子はこうした偽造品用半導体をコピーヤーに供給した、と米国任天堂は説明。「三星電子によって無断コピー品が作られたという分析結果が出た」としている。

米国任天堂はこの訴訟で、三星電子による違法部品の生産禁止や損害賠償などを求めている。同社が半導体メーカーまで訴えるのは、九一年の台湾・聯華電子（UMC）、九四年の台湾集積回路（TSMC）に続き三回目（本紙第482号参照）。今回は、メモリーチップ製造では世界一の生産を誇る韓国の大手メーカーであり、しかも業務用、家庭用ともにTVゲーム機メーカーの多くが同社から半導体供給を受けていることから、問題点の解明を含め大いに注目される。

これに対し三星電子は当初、「任天堂の知的所有権を侵害したことはない」との立場を表明するにとどまっていたが、二月二日、連邦地裁に反訴を提起、全面的に反論するとともに、任天堂の訴えで三星電子の名誉が損われたので損害賠償を求める、としている。

三星電子によると、マスクROMに書き込むソフトが他人のものであるかどうかについて、チップ上のメモリコードを三十二進法の数字で調べる検査システムが同社内にはあるが、任天堂を含めオリジナルのソフトメーカーが協力してくれなければ、この検査すら不可能となる。同社としては知的所有権を保護する立場だが、任天堂はそれに協力していないと逆に非難している。

マスクROMは生産段階でソフトウェア（プログラム）を書き込む仕組みになっており、オリジナル品だけでなく無断コピー品の半導体も同じ製造工程をたどる。そしてコピー品の重要部品となる偽造版マスクROMの製造を阻止できなければ、ROMカートリッジのコピー品を根絶やしにするのは困難になる。従って半導体メーカーがコピー部品の受注を拒否すればよいわけだが、それが容易でないところに、これらの問題の核心がある。

三星電子は、カプコンが業務用「ファイナルファイト」のコピー基板用に違法なマスクROMを製造したとして、韓国でカプコンに訴えられたが、再発防止を約束して九四年九月に和解した、という経緯がある（本紙第484号参照）。

中国・北京に

セガ社現地法人

合弁でロケ展開、機器生産へ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は一月一日付で、中国に子会社としてセガ・ファーハン（華瀚）文化娯楽有限公司（本社北京）を設立したことをこのほど明らかにした。九三年十二月に中国・文化部と合意していたもので、実現に約一年かかったことになる。新会社は中国でのゲーム場開設、業務用ゲーム機の製造、販売を手がける予定。

ファーハン国際文化発展公司は中国・文化部の直属会社。新会社の資本金三億円のうちセガ社が八〇%、ファーハン国際文化発展が二〇%出資。社長にはセガ社のAM機器統括本部アジア販売部の久原実部長が就任した。合弁会社なので、中国での業務用機器製造の技術援助なども行なう（本紙第465号参照）。

新会社は三百—九百平方㍍規模のゲーム場を、初年度三—五店、直営または共同で開設。五年以内に四十—五十店まで増やすほか、大規模店やハイテクAMパークなども検討する。また三年目から中国でのゲーム機製造も開始する。

セガ社は九二年五月以来、北京など各地にある三十八のゲーム場に、中古機を毎月約百台輸出してきた、という実績があり、新会社がこれらの業務を引き継ぐことになる。

カプコン「ストII」

アニメ番組にも

4月、NTV系で放映開始

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）はこのほど、日本テレビ系でテレビアニメ番組「ストリートファイターII」が四月十日から放映されることになったことを明らかにした。

これはTVゲーム「ストリートファイターII」に基づくもので、昨年上映されたアニメ映画とは別にシリーズ化される。グループタックがアニメを制作、杉井ギサブロー監督で制作中。主題歌は新人の黒田友紀、音楽総指揮はハリウッド映画に参加したチャゲ&飛鳥がそれぞれ担当する。

特許・実用新案 出願公告・公開（1月11日〜24日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

一月十一日＝「スロットマシン用コイン搬送システム」、サン商事㈱（東京）、7-123、3-93166。「スロットマシン用コイン搬送装置」、同、7-124、3-93164。「音声ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、7-143審、60-242668。

一月十八日＝「電子制御式ゲーム機」、㈱ソフィア（群馬）、7-2189、5-282138。

実用新案出願公告

一月十八日＝「メダルセレクター」、㈱オリンピア（東京）、7-1182、1-8846。「メダル上昇移送路」、同、7-1184、63-150530。「メダルゲーム機」、同、7-1185、63-156051。「メダル計数機等におけるメダル供給装置」、㈱オーイズミ（神奈川）、7-1183、1-84619。「ボックス連結構造」、㈱コロナ企画（大阪）、7-1191、2-116403。「カプセル払出装置」、コナミ㈱（兵庫）、7-1192、2-32343。「軌道走行式遊戯乗物装置」、㈱トーゴ（東京）、7-1195、63-134157。

特許出願公開

一月十三日＝「ボールゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-8598。「エアゲーム装置」、同、7-8625。同、7-8626。「メダル遊技機のメダルセレクター」、サミー工業㈱（東京）、7-8599。同、7-8600。「ゲーム装置」、岩島電子工業㈱（愛知）、7-8627。「ゲーム装置用中継制御装置」、ミツミ電機㈱（東京）、7-8630。「同時プレイ機能を持ったゲーム装置」、同、7-8631。「3次元ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、7-8632。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、7-8633（請）。「遊戯用揺動椅子」、日立金属㈱（東京）、磁石輸送システム開発㈱（東京）、日栄鋼材㈱（東京）、7-8634。「娯楽用軌道設備」、㈱ジャクエッツ公園事業（福井）、7-8635。

一月二十日＝「遊技機」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、7-16328。同、7-16329。「ビデオゲーム装置」、パイオニア㈱（東京）、7-16349。「立体表示遊技機」、㈱啓文社（東京）、7-16350。同、7-16351。「ゲーム装置の制御方法」、㈱東亜プラン（東京）、7-16352。「ゲーム装置」、同、7-16353。同、7-16354。「パチンコ装置」、㈱ダイム（大阪）、7-16355。

実用新案出願公開

一月十三日＝「ゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、7-19986（請）。同、7-19987（請）。同、7-19988（請）。「ゲーム機用景品ケース」、㈱ナムコ（東京）、7-1989。「娯楽用乗物装置」、エム・オー・マシナリー㈱（東京）、7-19991（請）。

一月二十日＝「遊戯用メダル供給装置」、仮屋秀文（埼玉）、7-3694。「クレーンゲーム機用景品収容ケース」、ファーストトレーディング㈲（神奈川）、7-3697。

登録実用新案

一月十七日＝「スロットマシンのリール用テープ及び該テープを巻回されたリール」、日本回胴式特許㈱（東京）、7-3005954。

一月二十四日＝「パンチゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、7-3006270。「遊技機の透明送風パイプ汚損防止装置」、村上勝志（北海道）、7-3006333。「メダル払出機」、西山勝（栃木）、7-3006474。

3協会新年会にて（左から）セガ社の北沢正太郎部長、アトラスの峰岸不二男部長、サン電子の田中国男部長

3協会合同新年会にて（左から）ナムコの田代泰典取締役、中村雅哉社長、サノヤス・ヒシノ明昌の大野伊佐男社長

3協会合同新年会にて（左から）サミー工業の鈴木実本部長、宝娯楽の矢野照和社長、タイトーの河野滉部長、朝日エンジニアリングの藤原忠常務

AM業界の年頭行事

今年も三協会合同で

厳しい状況下明るさめざし300人参加

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）の三協会共催による「新春賀詞交歓会」が一月十二日、東京の赤坂プリンスホテルで開かれ、前年をやや下回る約三百人が参加した。

この合同新年会は八六年以来毎年開かれており（八九年のみ中止）、今年で九回目となるAM業界挙げての年頭行事。パーティー券方式（一人一万五千円）で、運営担当は昨年から持ち回りとなり、JAPEAが今回幹事を担当した。

JAPEAの山田三郎会長は、「景気回復の見通しがあるが我々の分野では不透明さが残っており厳しい年明けになった。AM業界では堅実、着実さが必要となるわけで、他業界と同様に過当競争、大量提供、多様化という波がやって来る感じがする。厳しい時代だからこそ業者同士が助け合い、秩序を維持し、業界全体の繁栄、社会への貢献をめざすべきである」と述べた。

JAMMAの中山隼雄会長は、「業務用、家庭用とも今年は急速に良くなることはない。セガ社家庭用サターンは九四年にソフト平均二本とともに四十五万台を売り切ったので、一カ月半で二百二十五億円の商売をしたことになる。ソニー、3DOなど含めると一カ月半で五百億円になる売上げであり、AM業界は本当に良いものを作ればまだまだビジネスチャンスがあることを示した。一方、日本では国際的水準から見て不当に価格が高いものが多く、このため価格破壊が起こっておりこれにも対応しなければならない。また規制緩和を求めるには、同時に自主規制をしっかりやっていかねばならない。これまでにない素晴しいAMを提供していくのが業界の使命だが、そのためには一部の不良業者を排除していかねばならない」と語った。

AOUの入江昭造会長は、「私の地元、日光の輪王寺で今回も除夜の鐘を突くことができた。一つめの鐘は私自身と家内安全、二つめは自社従業員の健康と無事、三つめはAOUと業界の発展をそれぞれ祈って突いた。私は業界は不景気だと思っていない。今までが良すぎたということだ。店が増えすぎ各店の売上げが落ちただけ。景気は自分の努力で上げるものなので、皆さんも努力してほしい」と述べた。

乾杯の音頭では、JAPEAの山田數夫副会長が、「今年も厳しいながら明るい見通しもある。皆さんの力で世界のAMビジネスのリーダーとして飛躍させるチャンスでもある。前向きに頑張ろう」と述べた。

3協会合同新年会にて、上はJAPEA山田三郎会長、右上はJAMMA中山隼雄会長、右はAOU入江昭造会長。下は会場のようす

電取法の規制緩和

米国企業も要望

AM関連で「パチスロ」も

在日米国商工会議所（ACCJ、トーマス・ジョルダル会頭）が日本政府に対して、規制緩和について具体的な要望書を昨年十一月に提出しており、これにAM機関連事項が含まれていることが判明した。要望書は通産省と総務庁に提出され、政府は対応できる規制緩和項目を政府の規制緩和推進計画に反映させたい、としている。

ACCJの要望書に含まれるAM機関連事項は、電気用品取締法に基づく甲種電気用品の型式認可などの手続きを簡略化し、米国のUL規格に合格している電気用品を受け入れるよう求めている点。乙種への移行を五年以内としていることについて「五年は長すぎる」とし、またULなど外国の検査機関による合格品は「直ちに受け入れるよう」求めている。

また「アミューズメントマシン」の項目でACCJは、パチスロのメーカー団体である日電協の正会員として外国メーカーが参加できない点を問題にしている。AM業界で言う「アミューズメントマシン」については一言も触れられていない。

今年もAOU近畿地区協主催で

大阪の新年会

曇り後薄曇りだ、と松下会長

AOUの近畿地区協議会（松下實人会長）主催による恒例の「新春賀詞交歓会」が一月七日、大阪・中津の東洋ホテルで開かれ、近畿二府四県協の会員ら二百七十四名が参加した。

これは旧NAO時代の八二年から、大阪のオペレーターを中心に行なわれてきた近畿地区での新春行事で、主催は大阪府協単独あるいは兵庫、京都との共催と変化してきたが、九一年からは近畿地区協主催となった。

地区協議会事務局の今西徹氏の司会で進められ、挨拶に立った松下会長は「今年の景気は財界では曇り後晴れと希望的観測があるようだが、AM業界は曇り後薄曇りといったところだろう。年末年始はそう極端に落ち込んではいない感じだが、リストラを含め従来の戦略を変えていかなければならない時期に来たと考える」と語った。

来ひんとしてAOUの入江昭造会長は、「警察庁調べで九三年末の全国のゲーム場数は八号（風営許可店）とその他（許可不要店）を合わせ三万六千店となっており、コンビニや書店数を大きく上回り、社会的責任の重さを痛感する」とし、「今年もAOUは風営法改正を伴う規制緩和の要望を続ける。緩和が実現すれば店舗数がさらに増え、業者間の競争も激しくなると予想される。AM業界は今年、いろいろな意味で方向性が大きく変わる年になると思われるので、会員間の結束を一段と固めていく必要がある」と述べた。

この後、大阪府協顧問の中山正暉（自民）、佐藤茂樹（新進）両衆院議員、八木ひろし府会議員（自民）からそれぞれ挨拶があり、政治情勢や関西の経済動向などについて話があった。

同協議会の吉田勲副会長が乾杯の音頭をとり、西山清治副会長が中締めを行なった。宴では恒例のビンゴによる抽選会が行なわれた。なお今回の参加者数は昨年より一五%減となり、同地区協主催となってから初めて三百人を割った。

AOU近畿新年会にて、上は吉田勲副会長、右上は松下實人会長、右は西山清治副会長。下は会場のようす

3協会合同新年会にて（左から）ジャレコの金沢義秋社長、ホープの矢野徳蔵常務、NSAの宮原久常務、サミー工業の里見治社長、プロバックスの平本将人社長（AOU副会長、広島県協会長）、セガ社の駒井徳造副社長（AOU副会長、東京都協会長）

3協会合同新年会にて（左から）サミー工業の大植正道副社長、友栄の内田博社長（NSA会長）、セガ社の中山隼雄社長（JAMMA会長）、ナムコの中村雅哉社長、タイトーの中西昭雄相談役、セガ社の永井明常務

コンパイルら5社で

ぷよ協発足し正式大会

MD使用の「初代ぷよマスター」決定

TVゲーム「ぷよぷよ」のメーカー五社による全日本ぷよ協会の発足を記念し、一月十五日に東京・江東区の有明コロシアムで「第一回ぷよマスターズ大会」が開かれ、約五千人のプレイヤーが参加、「初代ぷよマスター」が決まった。

全日本ぷよ協会は、「ぷよぷよ」を開発した㈱コンパイル（本社広島、仁井谷正充社長）が、業務用と家庭用でライセンスしたセガ社、バンプレストなど四社に呼びかけ実現したもの。同ゲームの面白さを広く知らせ、普及させるのが目的で、公認のゲーム大会開催、一般会員の級・段位の認定などの活動を行なう。

協会の理事長に仁井谷氏が就任、事務局をコンパイル内に置き、この日正式に発足した。特定のTVゲームを通じて複数企業が協力、協会まで設立したというのは、AM業界でも例がない。

「ぷよぷよ」は八九年、MSXパソコン用ソフト「魔導物語」のキャラクターとして「ぷよ」が生まれ、このキャラクターに基づく業務用と家庭用のTVゲーム「ぷよぷよ」が九一年から次々と登場していったもの。これまで業務用はセガ社から二種類、家庭用は六種類あり、家庭用では二百万個以上売れた、とコンパイルでは説明している。

協会発足記者会見には仁井谷理事長と川越隆幸（セガ社）、下道隆（バンプレスト）、佐藤雅保（NECアベニュー）の各理事、中村文雄準理事（徳間書店インターメディア）が出席。仁井谷氏は「『ぷよぷよ』は三歳児から八十歳の老人まで遊べるのが特徴で、静かなブームとなっている。TVゲーム界で囲碁・将棋に匹敵するゲームが初めて生まれた、という認識だ」と語った。

「第一回ぷよマスターズ大会」は参加料無料で、当日会場で参加者を受付けるという方式。参加者の大半は小、中学生で女子もかなりいた。競技は予選（予備一次、二次）、プレス関係者トーナメント、敗者復活アトラクション、本戦、決戦の順に進められ、午前九時に予備予選を開始。

競技にはセガ社家庭用「メガドライブ」が百二十八台用意された。予選通過者二名、プレストーナメント勝者四名、敗者復活二名、また事前に行なわれた理事会社主催の予選通過者二十四名を加えた計三十二名で本戦が行なわれた。

決戦は本戦の勝者四名で行なわれ、一位に高橋健太郎君（十七歳、高校生、神奈川）、二位に阿部崇史君（十三歳、中学生、千葉）、三位に山中直樹氏（二十三歳、プレストーナメント勝者）がそれぞれ入賞。高橋君には米国ロサンゼルス旅行（ペア）が贈られた。

会場内ではオリジナルグッズも販売され、とくに「ぷよまん」は売り切れるほどの人気となった。同協会では今回の催しに約一億円支出した、としている。

写真上はぷよ協発足発表会で（中央が仁井谷理事長）、下は大会会場

論潮

大震災報道

阪神大震災で最も被害が大きかった神戸、芦屋、西宮の中心街を自転車で見て回ることができたが、後に「震度7」ゾーンとして気象庁が認めた被災地域では、およそテレビや新聞などのマスコミが伝える何十倍もの被害状況が延々と続いており、限られた取材、編集、報道の限界をつくづく感じた。つまり、およそ多くのマスコミはこの大震災で起こったことがらを、ほとんど一部しか伝えていない——ということで、このことは被災者の多くが感じていた。

こういうギャップは思わぬところに現われてくるわけで、例えば被災地から十㌔も離れていない大阪市内では目立った被害が少ないことから、神戸や阪神間の被災状況がなにやら信じ難いことのように思え、マスコミの伝えかたは大げさだと見られがちだ。

被災地に居住する筆者らにしてみれば、マスコミの伝えかたは大げさでもなく、むしろ通常なら必要な報道すらできず、パターン化した報道に終始している不満のほうが大きい。細かく見てどの市のどの町内の被災状況がどうなのか、電気、電話、水道、ガスなどのライフラインがどう断たれ、どう回復するのか、また県道、市道などの道路はどこで断たれ、どう回復するか、などほとんど報じられることはない。あってもごく大まかな（従って役に立たない）程度にとどまっている。

神戸、芦屋、西宮だけで約二百万人の人口であり、都市直下型の大地震が襲ったための大災害ではあるため、この未曾有の震災に報道が対応するにも限界があるのは当然として、それでも大きな不満は残ったままだ。そしてこのことは、本紙についても言えるわけで、いかに取材が困難とは言え不十分な報道にとどまっていることをお詫びしたいと思う。

被災者の実情は実際に被災した者でないと、ほとんど分からない。分からないが、本紙では被災地域となった神戸、阪神間の購読者に対し、購読期間の延長を決めた。

コナミ、機構改革

東京支店を開設

ふたつめの米国子会社も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は二月一日付で東京支店を開設する、と一月二十七日に発表した。東京支店は大阪、名古屋に次ぐ三番目の支店開設で、札幌、福岡の二営業所と合わせ国内で五カ所の販売拠点が揃ったことになる。

東京支店は、これまで東京本社の営業一部（業務用）と二部（家庭用）が担当していた関東地区での販売を担当する。所在地は東京開発センターと同じところで、次のとおり。

東京都千代田区神田神保町三の二十五、☎三二六四—五六七八。

同社はまた米国子会社コナミ・アメリカ社と同じところに、もうひとつの米国子会社コナミ・コンピューター・エンタテイメント社を一月中に設立することを明らかにした。コナミ本社に属していたシカゴ開発センターを分離独立するもので、上月景彦専務がこの子会社の社長を兼務する。

また一月三十一日に同社は、営業本部にある営業一部をアミューズメント機器、営業二部をコンシューマ、営業三部を特殊機器のそれぞれ事業部と改称する（AM施設事業部はそのまま）との機構改革を明らかにした。

（1月27日）国際事業部長、中川紀郎氏▽ドイツコナミ社副社長（国際事業部長）根尾邦男氏。

（2月1日）兼経理部長、管理部長佐野誠氏▽営業本部副本部長兼東京支店長（営業一部長）浦畑輝司氏▽経営管理部長（経営企画部長）前田俊郎氏▽大阪支店長（広報宣伝室長）酒井雅人氏▽広報宣伝室長、森本修輔氏▽経営企画室長、館野登志郎氏。

アミューズメント機器事業部長（大阪支店長）松浦浩司氏。

ナムコSFCソフト

画面の看板利用

キリンの飲料広告で提携

ナムコはキリンビバレッジ㈱（本社東京、津屋壮夫社長）と提携。三月発売予定のSFCソフト「スーパーファミスタ4」の中で、キリンの飲料商品「Jive」、「キリンレモンセレクト」などの広告看板を、画面内の球場で示すという広告事業を行なうことにした。こうしたTVゲームの中で商品看板を示すのは珍しいとされている。

三共の

八木専務が死去

八木嘉兵衛氏（やぎ・かへえ＝㈱三共専務）一月二十五日午後六時三十二分、心不全のため市川市内の一条会病院で死去、六十七歳。自宅は市川市須和田一の三四の四。告別式は二十八日午前十一時から市川市内の昭和セレモニー市川儀式殿で行なわれた。葬儀委員長は伊東芳雄㈱三共社長。喪主は妻照子（てるこ）さん。

伊東社長の義弟。五九年創業の三共ベンダー（七六年に三共精機と合併し現在の㈱三共に）に六一年に入社、三共精機を経て、三共の専務に。肺がんのため療養中だった。

市瀬会長の母 マサヨさんも

アクシス

市瀬マサヨさん（いちせ・まさよ＝市瀬龍雄㈱アクシス会長の母）一月十九日午前十一時四十四分、胃がんのため、横浜市港北区日吉本町三の十八の五の自宅で死去、七十一歳。告別式は二十二日正午から自宅で行なわれた。喪主は子息龍雄（たつお）氏。

社名変更

㈱彩京（旧・㈱彩アート京都）＝京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町五十五の一、大同ビル、☎（〇七五）二二三—三六一八、藤本光三社長。

本社移転

朝日エンジニアリング㈱＝徳島市東沖洲二丁目二十六の十三、☎（〇八八六）六四—六一九〇、佐原十郎社長（営業本部は変更なし）。

営業所開設

㈱彩京・東京営業所＝東京都新宿区信濃町三、エスコートビル、☎三三五七—八〇七〇。

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・米子営業所＝鳥取県米子市西福原一五七六の四二、☎（〇八五九）二二—〇八七三。

電話番号変更

コナミ㈱・東京開発センター＝東京都千代田区神田神保町三の二十五、☎三二六四—三一二四。

JALECO
首都高 RED ZONE
新・爆走伝説
—首都高が音速のバトルサーキットと化す。—
実車感覚！プロドライバーが監修したこだわりのドライビング感覚！
忠実再現！東京を一周する首都高速を大爆走！周りのビルや風景をリアルに再現、そして昼と夜、ドライとウエットの激変する路面コンディション！
緊迫！激しいカーバトル、ライバルとの大激走！
32ビットメガシステム＆最大4人通信プレイ可能！
蘇る感動！新たなる興奮！
あの伝説のシューティングが遂に登場!!
MEGA SYSTEM 32 第2弾
P-47 ACES
エイセス
超美麗グラフィック！
2人同時プレイ可能！
トップインカム継続中!!
ロケーションの必須アイテム
WORLD PK SOCCER
ワールドPKサッカー
早押しクイズ
熱闘生放送！
NETTOU NAMA HOUSOU
(寸法)H1,835 ×W955 ×D1,035 消費電力 約160W

※画面は開発中のものです。※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。　© 1995 JALECO LTD. All rights reserved
株式会社ジャレコ

TASKO スポーツ&カーニバルはタスコ
PRIZE BASKET
プライズバスケット
景品を払い出すバスケットボールニュータイプ登場!!
景品取り出し機構付
2人用
AIR SOCCER
エアーサッカー
エキサイティング対戦サッカー
ミスター カップイン
MR. CUP IN
ホールインできるプライズゲーム
景品取り出し機構付
BASKET STADIUM W
ダブル
対戦プレイ用！
DRAGON FIRE
ドラゴンファイアー
通信機能OK
SUPER SOCCER
スーパーサッカー
Circus Wheel II
サーカス ホイールII
ダンクシュート
Dunk Shoot
対戦2人用
BEAT THE CLOCK
ビート ザ クロック
4人用！

TASKO タスコ株式会社

次回「E3」につなぐ節目の冬季CES95

米国での次世代機動向

チャンスはあるが市場に疲労感漂う

「サターン」、「プレイステーション」に期待。「ウルトラ64」も着々と準備進む

冬季CES95ではVRゲーム用HMD（ヘッドセット）の出品が相次いだ。上の写真はバーチャルiO社の軽量「アイグラス」（600ドル）で、家庭用、パソコン用に発売される

日本ではセガ社「サターン」とソニー系のSCE「プレイステーション」が九四年末に大きな話題となるほど売れており、米欧でも九五年中には両社ともそれらのハード／ソフトを発売すると見られているが、今回の冬季CES（コンシューマー・エレクトロニクスショー）95では、これらの計画発表はないまま終った。それぞれの戦略が互いにからんでいるためまだ発表できないという状況であり、全般的な米国家庭用市場の低滞ぶりも加わり、冬季CES95は盛り上がりに欠けたものとなった。

冬季CES95は例年どおり、一月六―九日、ラスベガスのコンベンションセンターと周辺の三ヵ所のホテルを会場に開催され、二千九十社（前回千八百六十社）が十万千平方㍍（九万四千平方㍍）を使って出展した。業者だけを対象にした（トレードオンリー）展示会としては米国でも最大規模で、百九ヵ国から十万三千二百人（九万千人）が来場した、と主催者のEIAは発表している。

しかし、CESはもともと家電メーカーのための展示会で、家庭用TVゲーム関係は一部分を占めるにすぎないため、家庭用TVゲームの各社ハード／ソフトが揃う唯一の展示会であり、またこれまで市場を拡大してきた経緯があるとは言え、この分野がCESの中心に置かれることはなかったのも事実だ。これは冬期CES95でも、家庭用TVゲーム分野が相変らず、不便な仮設会場を使わされることでも示されるほどである。

しかも夏期CES95がとうとう中止になり、これに代わる「E3」（エレクトロニクス・エンタテイメント・エキスポ）が五月十一―十三日、ロサンゼルスで開かれることになった（本紙第486号「海外ニュース」参照）。もっとも「E3」がCES以上に価値の高い展示会になるかどうかは、実際にやってみないと分からないが、CESでの家庭用TVゲーム分野の扱いがあまりにもひどかったことから、この分野専門の「E3」に対する期待は大きい。

このため冬季CES95は、家庭用TVゲーム業界にしてみれば「最後のショー」となったと語る出展社もいた。任天堂とセガ社の激しい競争を引き金に、各社ソフトメーカーは安売り合戦に巻き込まれ、その結果大量の不良在庫と赤字に苦しむメーカーがこの一年間に一挙に増加した。こうしたひどい状況から脱出するためにも、新しいスタイルの展示会が求められており、「E3」に期待が集まることになる。しかしEIAは冬季CES96を予定しているので、九六年以降はどうなるかまだ分からない。

セガ開発力強調

AM業界にとってはこのCESで、マイクロソフト社が「ウィンドウズ」用統合ソフト「ボブ」を発表したということなどはどうでもよいわけで、そういうもっと便利になるという実用的な家電製品やソフト、サービスはCESで毎年数多く紹介されている。それより、業務用分野に影響を与える家庭用ハード／ソフトメーカーの動向のほうがよほど重要なのだ。

夏季CES94にはメディアセンターだけしか出展しなかったセガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ郊外、トーマス・カレンスキー社長）は、16ビット機「ジェネシス」に重ねることで32ビットソフトが使える「ジェネシス32X」と専用ソフトを中心にアピールしたが、32ビット機「サターン」の出品はなく、日本で「サターン」が五十万台売れたなどの説明に終始した。

セガ社の見通しによると九五年中、16ビットの本体は前年比三三%減の五百万台、ソフトは一九%減の三千四百万個の出荷にとどまる。ハンドヘルド用、32―64ビット機を加えても、市場規模は六%減の四十五億ドル程度になる、とのこと。しかし32ビット機「サターン」などが出荷され、活発になれば、こうした見通しも変わるだろうが、米国市場の現状は楽観視できないほど厳しいのも事実だ。

発売時期未定の「サターン」の価格は、米国で三百―五百ドルになるとの説明。むしろ同社はマイクロソフト社と提携して、「サターン」用ゲームソフトを作るためのOS「ソフトイメージ3D」を採用したことを強調した。この開発ツールをサードパーティーに開放することで、「サターン」用の3Dゲームソフトの開発が容易になるとしている。このほかソフト開発のためのキャラクターの許諾を受けたりしており、セガ社は「サターン」用ゲームソフトの開発に全力を注いでいることをアピールした。

セガ社と同様、CD―ROMソフトを前提にする32ビット機「プレイステーション」について、冬季CES95ではSCEが出展しておらず、ソフト会社のソニー・エレクトロニック・パブリッシング社が代弁することになるが、米欧市場で間もなく発売することになるということしか明らかにしていない。これらは、最大の競争相手、任天堂の64ビット機「ウルトラ64」の発売予定が今年秋に差し迫っていることと関係がある。しかし任天堂の動向も、ここに来て今ひとつはっきりしない。

任天堂の提携網

8ビット機「NES」と16ビット機「スーパーNES」を大きく育て、文字どおり米国家庭用市場を開拓した米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社シアトル郊外、荒川実社長）だが、冬季CES95ではまず新作「ドンキーコング・カントリー」がすでに六百万個も売れたと強調。これは「ウルトラ64」で使うシリコングラフィック社のCG技術を応用、「CGレンダリング」という手法で16ビット機でも立体的な描写が可能になったため。従って「スーパーNES」用ソフト開発の幅はさらに広がるとしている。

「スーパーNES」用ソフト開発では、電話会社系のGTE・インタラクティブ・メディア社と提携、ポリゴンチップ「FX2」を使った「FXファイター」を作るほか、カタパルト社とも提携して「スーパーNES」用モデムを開発する、など発表した。

同社ではこうした新技術の積み重ねが必要としており、とくに「ウルトラ64」のため「ドリームチーム」と呼ぶ提携網を明らかにした。この中にはすでに判明しているSGI社、エイリアス・リサーチ社、レア社、WMSインダストリーズ社などのほか、パラディアム・シミュレーション社、アクレイム社、スペクトラホロバイツ社なども加わっており、「ウルトラ64」用ソフト開発が、ある程度進んでいることも示唆している。しかし、具体的な「ウルトラ64」用ソフトは、業務用で示された「キラーインスティンクト」、「クルージンUSA」以外は、「E3」まで見ることができない。

冬季CES95で任天堂は以上のほか、32ビット機「バーチャルボーイ」を紹介したが、この製品については人気があったとはとても言えない。

同社の見通しによると九五年度中、「ウルトラ64」百万台、「バーチャルボーイ」二百万台、「スーパーNES」三百万台、「ゲームボーイ」三百万台とそれぞれのソフトを出荷、前年比二八%増の売上げをめざしている。しかし、減収減益で疲労の色が濃いサードパーティーの出展ぶり（ずいぶん小間が少なくなった）を見ると、そう楽観視できないのではないか。米国で、「ウルトラ64」が当初予定された価格で本体、ソフトとも実現できないのではないかという観測も流れており、今ひとつはっきりしない。

SNKはCDで

今回のCESで、米国SNK（SNKオブ・アメリカ社、本社ロサンゼルス郊外、北沢道明社長）が、「ネオジオCD」の披露を兼ねて、三年ぶりに出展したのが注目された。同社は九〇年の「ネオジオ」発表以来、カートリッジ交換方式で業務用から家庭用の展開を進めており、九四年には家庭用のソフト価格を下げるためCD―ROM方式を採用。人気作とともに確実に伸ばしてきていることから、米欧市場への進出を図るため九二年冬季以来の本格出展となったもの。

「ネオジオ」の場合これまで、「ウルトラ64」と同じROMカートリッジ方式を基本としていたのが、家庭用でCD―ROM方式を採用したのが画期的だ。従ってこの点での評価は高いが、本体の価格が受け入れられるかどうか。新タイトルは他のハード用に許諾しないこともあり、次第に求心力を増しつつあることから、今後米国市場でいわば台風の目のようになる可能性が強い。

米国の次世代TVゲーム機では、アタリ社（アタリコープ、本社サンノゼ地区、サム・トラミエル社長）が64ビット機「ジャガー」、3DO社（本社サンフランシスコ郊外、トリップ・ホーキンス社長）の規格に基づく32ビット機「リアル」を松下電器産業などが、またフィリップス・メディア・ゲームズ社（本社ロサンゼルス、デビッド・マッエルハッテン社長）が16ビット機「CD―i」をそれぞれ出品した。

しかし米国の調査によると、「ジャガー」、「3DOリアル」の出荷台数はせいぜい十万台と少なく、むしろ「CD―i」が四十万台と健闘している。「ジャガー」はCD―ROMプレーヤーを百五十ドルで発売すると発表したほか、これら三グループの勢いは今ひとつと言ったところ。NEC「PC―FX」を含めすべては五月の「E3」まで待たねばならない。

広い米国任天堂のブースのうち、GTE社が提携して実現した「FXファイター」紹介コーナー。同社ブースはこうした重点コーナーをいくつか設けた

セガ・オブ・アメリカ社のブースは人で一杯。メイン出品は「32X」で、まだ「サターン」が出ない。業務用「スターウォーズ」なども紹介していた

アタリ社はややブースを広げ、「ジャガー」でCD―ROMソフトが使えるCD―ROMプレーヤーを紹介した。勢いはあるが、あまり普及していない

SNK・オブ・アメリカ社は「ネオジオCD」を初披露。米国でも人気の高い「真サムライスピリッツ」にちなみ、ステージショーもブースで催した

ナムコ・ホームテック社の小間で（左から）ナムコの浅田安彦取締役、米国子会社の本間祥訓社長

右側上の写真は米国SNKのブースで（左から）SNKの高堂良彦専務、川崎英吉社長、西山隆志常務。下の写真はタイトー・アメリカ社の小間で（左から）中西義典副社長、ジョーダンさん、ローレンス・ストーマー副社長

右側上の写真はカプコンUSA社の小間で（左から）枚田隆一社長、米国任天堂のハワード・リンカーン会長。下の写真は米国コナミ社の商談ルーム前で（左から）平岡賢司氏、ケネス・ダーンバーガー社長、アンドリュー・ドンチャク家庭用部門社長

AOU'95アミューズメント・エキスポ PREVIEW

プレビュー

「AOU95アミューズメント・エキスポ」の各出展社の主な展示内容を、以下に掲載しました。これが実際の展示会場での出品製品を理解する上で参考となれば幸いです。お忙しい中をご回答下さいました出展社の方々に、お礼を申し上げます。

掲載につきましては、出展社を五十音順とし、出展社ごとに出品製品について新製品を中心に分野別にまとめ、通し番号を付けています。なお、ご回答がなかった出展社および出版関係などは省略しました。（編集部）

アイマックス

アーケードゲーム機の新作を参考出品する。TVゲーム機①「魔石大戦STOON」（参考出品）＝落ち物パズルで格闘の要素も加味。②「マックス」（参考出品）＝ソフトカセット交換式の〝マルチアメニティー・カセットシステム〟（MACS）による小型キャビネットタイプ。

プライズゲーム機③「ラッキーホール」（仮称、参考出品）＝小さなボールを発射しキャラクターを狙う。④「シュートチャンス」＝ボールを蹴るPKサッカーゲーム。アーケード機⑤「ラズマタッズ」（参考出品）＝自分の価値を価格に置き換えて判定し、結果をプリントアウトするという新タイプマシン。

朝日エンジニアリング

定置型とレール走行式の乗物機を各一機種発表。定置型乗物機①「プチ・メリー」（新製品）＝イタリアS&M社との技術提携品。カラフルな色彩と電飾。設置スペースも一台の約一メートル四方から六台接続の約四メートル四方まで、ロケに合わせた組合わせができるのが特徴。②「ドレミファひこーき」。

レール走行式乗物機③「GO・GO・トーマス」（新製品）＝四百五十ミリゲージの汽車。既設の同ゲージの車両入れ替えやダブル走行、送り出し走行などもできる。

旭精工

両替機の新製品をPRするとともに同社一連の硬貨メカを展示する。

両替機①「AC―400T」（新製品）＝高額紙幣対応で、リサイクル式識別機を搭載した自動回収装置付き。②「AC―5000T」（新製品）＝ローコスト型で「AC―2000T」をコンパクト化。自動回収装置付き。③「SL―100」（新製品）＝TVゲーム機間に設置できる幅十センチの超薄型で、ゲーム機械の高さと傾斜に合わせて調整が可能。

ホッパー④「CH―600」、⑤「WH―1、2、3」、⑥「DH―750、1L、2L、3L」。セレクター（フロント型）⑦「730A/BW」、⑧「900F/37、50」、⑨「757―P」。同（ドロップ型）⑩「AD81P、80B、85W」。同（電子式）⑪「AD-922E」。カード払い出し機⑫「CD―200」シリーズ。カラードア⑬「NAD―DLD」。

アクシス

プライズゲーム機①「ごきぶり天国」（新製品）＝ゴキブリをデザインしたキャビネット。ダブルアップチャンス付き。

メダルゲーム機②「MSパトラウィッチ」（新製品）。このほか景品③「キョロちゃん雑貨アソートセット」など。

アトラス

TVゲーム機①「首領蜂（ドンパチ）」（新製品）＝縦スクロールのシューティングゲームで、三機から自機を選択。ボタンを連打するショットと押しっ放しでのレーザーとともに、攻撃方法が変わる〝マルチボム〟を駆使する。

ドンパチ

シール払い出し機②「貼りんこ倶楽部」（仮称、新製品）＝TV画面に自分の顔を映し出し、その静止画像が十六分割のシール（カット済み）になって払い出される。

アミューズ

プライズゲーム機用景品（すべて新製品）①「天才バカボン」＝素材に高級ベルボアを使いグレードアップ。②「天才バカボン目覚まし時計」。③「動物王国サバンナ」＝各種動物ぬいぐるみ。④「ピコサーカス」＝顔と手足（動く）が陶器製。⑤「愛犬倶楽部」＝走る犬をイメージ。顔が動く。⑥「Jホース・マスコット」＝人気競走馬のぬいぐるみ。⑦同「ラッキーバンク」＝貯金箱。⑧同「置き時計」。⑨同「ハンガー」。⑩「ミニカートシリーズ」＝十八センチの大きめサイズ。⑪「天才バカボンマスコット」。⑫同「マグカップ」。⑬「ゲゲゲの鬼太郎キーホルダー」。⑭「超・兄貴キーホルダー」＝カプセル景品。

天才バカボン

天才バカボン目覚まし時計

ウェップシステム

メダルゲーム機①「ゴーストライカー」（新製品）＝サッカーのPK戦がテーマ。立体照光表示画面を使った新タイプ。キックボタン（三つ）でボールをシュートし、三回連続ゴールするとハットトリックのチャンスとなりルーレットが回転。

プライズゲーム機②「チキンドラッグゲーム」。③「ラッキーポケット」。合成写真機④「ドラえもんパラレルワールド」（新製品）＝〝ドラえもん〟アニメキャラクターとの合成写真を払い出す。玩具自販機⑤「キッズタワー」（新製品）＝六台の自販機を一セットにした省スペース設計。

エイブルコーポレーション

新アーケードゲーム機を中心に、各メーカーの新作を展示する。アーケードゲーム機①「プロボウル」（新製品）＝ボウリングシミュレーションゲーム。実際にボールを転がすと、その方向や強さに応じてTV画面上のボールがピンを倒すというもので、対象年齢を問わない。

プライズマシン②「ピッグフラッシュチャンス」、③「ザ・フラッシュチャンス」。

プロボウル

エースインターナショナル

海外製のプライズマシン用などの各種景品類を多数展示する。

エス・エヌ・ケイ

〝ネオジオ〟ソフトの新作、キャビネットやクレーン機などを展示する。

〝ネオジオ〟ソフト①「得点王3」（新製品）＝前作「2」に十六ヵ国を加え計六十四チームになったサッカーゲーム。〝デジタイズ・トレース・アニメーション〟でリアルな画像。各選手の得意動作やラフプレイなどが異なる。②「ダブルドラゴン」（テクノスジャパン開発、新製品）＝あのアクションゲームが対戦格闘ゲームとして蘇った。なお「餓狼伝説3」も近く発売予定だが出品は未定。

得点王 3

ダブルドラゴン

クレーン機③「ネオカーニバルスペシャル」、④同「ミニ」、⑤「キャンディーカプセル」。TVゲーム機キャビネット⑥「NEO50」、⑦「NEO29、25、19」、⑧「NEOキャンディー29、25」など。

エルソルインポート

プライズマシン用景品①「ファニービートル」、②「モンスターピックアップ」、③「モンスタービートル」、④「モンスタートラック」。いずれも新作で三月中旬発売。

岡本製作所

カーニバルゲーム機①「バズーカ砲」（新製品）＝軟式野球ボールを発射するエアー砲。②「キャノン砲」（新製品）＝ゴルフボールを発射する。③「スーパーバスケット」と同機用の自動景品払い出し装置④「プライザー」。プライズゲーム機⑤「ラッキービンゴ」＝電光点滅式数字合わせゲーム。

カトウ製作所

プライズゲーム機を中心に、同社一連のメダルゲーム機を出品する。

プライズゲーム機①「クロスカウンター」（新製品）＝ピンポン玉を使ったボクシングゲーム。②「ブレイクショット」（新製品）＝ビリヤードをモチーフにしたもの。③「ハラハラジャングル」。④「ディスクショット」。⑤「ニンジャどろんパ」。

メダルゲーム機⑥「ゼニースプラッシュ」（新製品）＝メカリール式で盤面に「フィーバーキング」を使用。⑦「グレースリー」。⑧「ダイナマイトショットⅢ」。⑨「ダイナマイトショットスペシャル」。

カプコン

TVゲーム機二機種とプライズマシン三機種の新作を披露する。

TVゲーム機①「ヴァンパイアハンター」（新製品）＝〝CPSⅡ〟第九弾。総勢十四人による格闘アクション。ビギナー向けオートガード、必殺技をストックし連続攻撃ができるスペシャルゲージ、連続技をオートで使うチェーンコンボなどに特徴がある。

ヴァンパイアハンター

②「サイバーボッツ」（新製品）＝同第十弾。ロボット対戦格闘ゲーム。〝バースト&ウェポン〟ボタンで戦術を工夫。一人ではストーリー展開がある。

サイバーボッツ

プライズマシン③「ポコニャンフレンド（DXカード）」（新製品）＝スロットゲーム式で当たると学習要素があるカード払い出し。④同「（えんぴつ）」。⑤「スピニングアタック」（新製品）＝「スーパーストⅡ」キャラクターを使ったスゴロク式ゲーム。⑥「ラッキーポケット」（新製品）＝欲しいキーホルダーを狙って二つのランプを止める。

スピニングアタック

ポコニャンフレンドDX

定置型乗物機⑦「恐竜探検」（新製品）＝内部TV画面で恐竜の世界を紹介。終了後カプセル景品払い出し。⑧「ポコニャンバルーン」。

岐阜特機

プライズマシン①「スリーシックス（36）」（新製品）＝ルーレットの出目が加算され三十六ポイントごとに景品が払い出されるもので、オーバーポイントは次のプレイヤーに残される。②「ファンタジーゼックス」（新製品）＝六人用景品落としゲーム。独自の発想による景品自動供給機能（実用新案出願中）など多彩なアイデアを採用したニューデザイン。また同タイプの四人用「フィーア」もある。

九娯貿易

①「ラブラブシミュレーション・パートⅡ」（仮称、参考出品）＝前作をバージョンアップし、ヘアースタイルをチェンジする合成写真モードを追加。米国と中国向けバージョンも出品する。

②「GAMS（ガムス）」（参考出品）＝ゲーム場の売上げ管理システム。各機械に端末を接続し、AC100V商用電源を使って定期的にデータをパソコンで収集、集計、表示するシステム。

栗田技研

コルク弾式ガンゲーム機の新作三機種を紹介。

ガンゲーム機（いずれも新製品）①「ニューカーニバルターゲット」＝狙う景品が吊り下げ式とカプセルやキャンディーを乗せた皿タイプを左右に分けて設けた一台二役で、デザインも一新。②「ラッキーターゲット」（新製品）＝フロントの射撃部分がワイドになった新バージョン。

③「ピンショット」＝コンパクトな二人用。小さなボウリングのピンを狙い、倒れるごとに加算される点数が一定数になると景品が払い出される。

ピンショット

ケイミックジャパン

プライズマシン①「スタートレジャー」（新製品）＝惑星の穴に玉を撃ち込むと、その惑星のポイントに相当する景品が払い出される。②「ハリケーン」（参考出品）。③「ジャングルジャングル」（参考出品）。④「けろけろけろっぴのおかしナ？オカシな？大航海」。⑤「ラッキービンゴ」。⑥「ビッグロータリー」。

スタートレジャー

ハリケーン

傘ポリ袋自動装着機⑦「レインポスト1500」（新製品）＝傘を入れて手前に引くだけで袋を装着。電気を使用しないコンパクト型。

両替機⑧「EX―100W」＝Wホッパー使用。

五藤光学研究所

天体望遠鏡を中心にプラネタリウム、全天周およびドーム映像装置などを開発している同社は、その映写機器などを紹介。

ドーム映像システム①「アストロビジョン」＝七十ミリと三十五ミリフィルムの二種類あり、プラネタリウムとの連動も可能。②「ウルトラ70」＝七十ミリフィルム映像を最大幅三十メートルスクリーンに映し出すシステム。

映像ソフトも独自制作で実写、SFXなど多彩。

コナミ

昨年AMショーでの参考出品機種の完成品とともに、TVゲーム機とメダルゲーム機の新製品を披露する。

映像シミュレーター①「スピードキング」（新製品）＝近未来のホバービークルレースがテーマ。CG画像によるコースを、自車の方向と傾きを制御しながら疾走。二人座席だが、操作は一人のみ。

TVゲーム機②「ツインビーヤッホー」（新製品）＝副題は「ふしぎの国で大あばれ!!」。同社「ツインビー」シリーズ最新作で宙返りや旋回が盛り込まれ、音声に人気声優を起用。③「クイズドレミファグランプリ」。

ツインビーヤッホー

トリオ・デ・ビンゴ

エレメカゲーム機④「たこの八つぁん」（新製品）＝たこ焼き屋をコンセプトにしたモグラ叩きタイプ。鉄板上に現れるたこを引っくり返してたこ焼きにしてしまうゲーム。

たこの八つぁん

メダルゲーム機⑤「トリオ・デ・ビンゴ」（新製品）＝十人用。ライン/エリアのビンゴ、キノ、マルチカードの四種類のゲームが楽しめる。⑥「ビンゴマジック」。⑦「F1ワールドレーシング」。⑧「サイコロアベニュー」。

こまや

プライズゲームの新作を中心に出品する。

プライズゲーム機①「つかんでVSぽん」（新製品）＝「つかんでぽん」の二人用。二人で一緒に手を入れてボールをつかみ、二人合わせて計五十個をブタの口に入れると景品を払い出す。②「つかんでぽん」も。

③「ワンワンのパッフンボール」（新製品）＝ボールをレバーで弾き犬の口に入れていく。

④「ガンガンシューター」（新製品）＝「メダルハンター海賊船」の改良版。大砲で金貨を一定数以上撃ち落とすと景品が払い出される。

クレーン機⑤「いらっしゃい」（新製品）＝屋台をイメージ。ヘラを持った女の子をレバーとボタンで動かし景品を取る。

スポーツゲーム機⑥「ファミリーホッケー」（新製品）＝「ミニチャンプホッケー」をさらに軽量化し、家庭でも遊べるようにしたもの。⑦「ミニチャンプホッケー」も。

サミー工業

同社独自のノウハウを生かしたAM機を多数出品する。以下すべて新作。

TVゲーム機①「底抜け対戦ゲーム」＝対戦アクションゲームだが、簡単な操作とルールで女性も楽しめる。

底抜け対戦ゲーム

②「エクストリーム・ダウンヒル」＝スキーゲーム。初心者から上級者までの四人のキャラクターから選択。吊り橋や崖ジャンプなどゲームならではの場面も。

エクストリーム・ダウンヒル

フリッパー③「フレディ・ア・ナイトメアー・オン・エルムストリート」＝プリミア社製。映画「エルム街の悪夢」がテーマ。〝フレディ〟の爪でボールアウトを防ぐ趣向も。

プライズマシン④「ハローキティのわくわく絵あわせ」＝三つの絵柄を合わせるもので、リプレイもある。⑤「ダイビングアドベンチャー」（参考出品）＝落下ボールを下のポケットでキャッチ。

メダルゲーム機⑥「スーパースピン2」＝パチンコ機でWルーレット付き。⑦「コインサーカス」＝ピエロの手にメダルを入れるとスロットが回転。

パチスロキャビネット＝メダル専用と2WAYの二タイプで、ソフトは「アラジン」、同「Ⅱ」、「ミスターマジック」。

サン電子

TVゲーム機とスポーツゲーム機の新作を披露。

TVゲーム機①「上海・万里の長城」（新製品）＝同社「上海」シリーズ第四弾。従来ルール、対戦など四タイプのゲームを盛り込み充実。②ネオジオソフト「ギャラクシーファイト」。

スポーツゲーム機③「バーチャルサッカー」（参考出品）＝スクリーン上で味方選手がボールをパスすると、実際のボールが転がり出てくるので、これを蹴ってゴールシュートする。PK戦もある。

明るい運営・楽しいAM
エキスポ開催に当たり
AOU事業委員長 駒井徳造

駒井徳造委員長

新しい年が明け、賀詞交歓を行ない、さあ今年こそは景気回復を願い頑張ろうという矢先に、思いも及ばない阪神大震災に見舞われ甚大な被害を被りました。AOU傘下の会員、業界関係者の被災された方々をはじめ多くの被災者の皆さまに衷心よりお見舞い申し上げます。

被害額は数兆円にも及ぶと報じられ日本経済に与える影響も計り知れないとの予測もあり、前途多難な厳しい環境の年となりました。被災者の方々も復興に向けて懸命の努力を続けておられます。この局面を真摯に受け止め、業界をあげて一致協力し景気回復と業績の回復に立ち向かうことが肝要と考えています。

昨今の日本経済の環境は円高基調が定着し、依然不透明な状況の中、ようやく不況の底を脱したと思われた時局だけに、今回の大震災が一般の消費マインドにどう影響するのか、またわれわれのアミューズメント産業にどう影響するかが心配ではありますが、業界の自助努力で体質の強化を図る必要があります。

「95アミューズメントエキスポ」をこのような重大な局面で開催することになり、例年以上に意味深いエキスポとして今後のアミューズメント施設の展開にお役に立てる有効な場にしたいと考えております。出展会社も年ごとに増え、本年は七十三社の出展となり、この不況下にもかかわらず立派なショーを開催する運びとなりました。これもひとえにJAMMAをはじめ業界諸団体と出展各社のご協力とオペレーター各位の関心の高まりの賜と心から感謝申し上げます。

産業構造が大きく変化する時代を迎え、国民のライフスタイルの変化に合わせてより密着した形でアミューズメント施設の新たな展開が必要です。進歩するテクノロジーを駆使した従来にない遊び、心から楽しめるものを提供し、従来型の産業に替わってわれわれの産業が生活文化産業としての確立を図るという使命感をもって、われわれが時代をリードする新世紀に向かっているととらえるべきであろうと思います。

こうした背景のもとに、昨今は大型小売店舗の百貨店、スーパーが集客の手段としてアミューズメント施設を重視、さらに新しい街づくりの一角に必要な施設として市場は拡大しつつあります。新しいライフスタイルにマッチした施設の展開とマシンの供給によってアミューズメントエキスポのスローガン「明るい運営・楽しいアミューズメント」の一層の実現を図ってまいりたいと思います。

最近では三次元映像処理技術の登場をはじめ、新しい革新的な技術を採り入れたマシンやアイデアに富んだユニークなマシンがキディー分野に至るまで採用され、目を見張るものが多くなってきました。今回のエキスポにも各出展会社が新しい技術を応用した新しい機種が多数出展されます。

厳しい経済環境下で、また大震災の後という状況の中での開催ではありますが、これを契機に生活文化産業としてのアミューズメント産業の一層の振興を念じ、本エキスポが盛況に運営されますよう祈念いたします。

開催に当たりご尽力いただきました関係各位、ならびに出展社各位に重ねて心から厚くお礼申し上げます。

---

④「バーチャルバッティング」も。

サンワイズ

カーニバル機①「サッカーランド」（新製品）＝対戦型サッカーゲーム。レバーで選手を前後左右に動かしボールシュート。プライズマシン②「ハッピーツリー」。③「ねこすろ」など。合成写真装置④「ドラえもんパラレルワールド」（新製品）＝アニメキャラクターとの合成写真機。メダルゲーム機⑤「テトランド」（仮称、新製品）＝絵合わせスロットのマスゲーム。⑥〝JOYMシリーズ〟各種。このほか両替機やウェップシステム製品など。

三和電子

ゲーム機用部品を展示。①押しボタン「OBSA-100UM」（新製品）＝百ミリサイズの超大型照光式ボタン。②JAMMA規格TVゲーム機用「対戦ハーネス」（新製品）＝長さ三メートル。ボタン六つと四つに対応。コネクター式で分離可能。③スイッチング電源「SWN-7F」（新製品）＝7A電源の改良型で基本性能をアップ。④ステンレス製操作盤各種。⑤アイキャッチ用ステッカー（新作）＝十五×七・五センチサイズで〝新製品〟〝対戦台〟〝人気台〟の三種類。

OBSA-100UM

シグマ

メダルゲーム機①「ザ・ダービーMKⅥ」（参考出品）＝大型プロジェクターに十頭立て競馬レースの実写映像を映し出す。十人用または八人用でレイアウト自在。②「ヘロヘロサーカス」（新製品）＝ピエロたちがコミカルに玉乗り競走するもので六人用。③「スーパー8ウェイズ・マルチ」（新製品）＝一人用を五人用にマスゲーム化。④「ポーカーHD・IM/WD525」（新製品）＝三―百回のフリーゲーム付き。⑤同「JBP」。⑥同「JBWP」。⑦「スーパー8ウェイズHDWD」。⑧「メカスロットWD」など。両替/メダル貸出機⑨「MD-1500」（仮称、新製品）＝高性能で低価格。

ヘロヘロサーカス

システムサービス

景品類（すべて新製品）①「スーパードンキーコングVOICEぬいぐるみ」＝音声モジュール内蔵。②同「攻略タオル」＝SFC「スーパードンキーコング」のスクロール画面を絵柄に採用。隠れキャラクターも盛り込み。③「忍空ぬいぐるみ」。④「ベネトンCARグッズ」＝サンバイザーやカセットケースなどカー用品アイテム。⑤「パパールバラエティ・グッズ」＝ポーチ、エプロン、ティッシュカバー。⑥「加トちゃんの温泉へ行こう」など豊富に展示。

加トちゃんの温泉へ行こう

ジャレコ

TVゲーム機①「首都高レッドゾーン」（新製品）＝首都高速道路を忠実に再現した体感ドライブゲーム機。四台八人通信プレイ可能。29インチモニター使用。②「グラティア」（新製品）＝横画面横スクロールのシューティングゲーム。斜めからの視点による画面構成。アイテム取得で自機が変形する。③「P-47ACES」（新製品、本号「話題のマシン」参照）。④「湾岸戦争」（新製品）＝ヘリで敵を迎撃しつつ、捕虜を救出。要人救出や目標破壊などのミッションをこなしていく。⑤「むくむくPON!」（新製品）＝落下物組合わせ型パズルゲーム。十二星座とプレイヤーの対決がテーマ。連鎖消しも可能。アーケードゲーム機⑥「ポカスカツアーズ」（新製品）＝TVモニター付きエレメカゲーム機。なお、②④⑥については出品未定。

首都高レッドゾーン

昭和鉄工

プライズゲーム機①「スーパーシュート」（新製品）＝ハンマーでブロックを叩いて的を打ち上げランプ点灯位置に三つ並べる。②「アニマルカウボーイ」（新製品）＝全自動輪投げゲーム機。定置型乗物機③「ミニメリー」＝音楽とおしゃべりの内容がユニーク。

スクラッチ

プライズマシン用景品①「ぼくファーファ」（新製品）＝〝ファーファ〟のぬいぐるみ十種。日本リーバの柔軟剤を使いふわふわ仕上げ。②「金鳥どんとポチ・バラエティーセット」（新製品）＝実用品グッズ。③「手作りテディベアキット」（新製品）など各種。

ぼくファーファ

スペースマーケティング

ダーツゲーム「クーガーダーツ」（米国バレー社製）を紹介。同機はダーツ先端にソフトチップ（プラスチック）を使用し、スチール針より安全にプレイできる。

クーガーダーツ

セガ・エンタープライゼス

新TVゲーム機を中心に出品する。同社小間はCGゲーム、メダルゲーム、キッズAMの三つのコーナーに分けられる。

TVゲーム機①「セガラリー・チャンピオンシップ」＝プロジェクタータイプ「DX50」と「ツインタイプ」（新製品）を出品。②「ワールドストライカー」（仮称、新製品）＝CGテクスチャーマッピングによるリアルなサッカーゲーム。立体的グラウンドで、個性が異なる十八カ国チームが試合。③「レールチェイス2」（新製品）＝前作をCG基板「モデル2」によりグレードアップし、大型プロジェクターを使用。④「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」（新製品）＝「ST-V」第一弾となる対戦格闘ゲーム。⑤「パクパク・アニマル」（仮称、参考出品）＝「ST-V」ソフト。動物の顔ブロックが好きな食べ物ブロックを食べまくるコミカルタッチのパズルゲーム。動物の好きな食べ物がわかればゲーム展開がスムーズに。

プライズマシン⑥「きゃらペン・レイアース」（参考出品）＝人気キャラクター「魔法騎士レイアース」のオリジナル鉛筆が払い出される。

占い機⑦「手相うらない・ちょっとみせて」（新製品）＝手のひらに刻まれた運命をTV画面で面白くアドバイスする。

メダルゲーム機⑧「スーパーダイスクラップス」（新製品）。⑨「ビンゴパーティ・スペシャル」（新製品）。通信カラオケ⑩「プロローグ21」など。

ワールドストライカー

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

セントラル

景品①時計＝各種デジタル式、アナログ式、トラベルクロック、タイマー、目覚ましなど。②プラスチックトイ＝プルバックカー、ゼンマイトイ、キーホルダー。③カメラ＝35ミリ、パノラマ、切り換え式、使い捨てなど。④ラジオ＝マイクロ、カード式、トーチライト付きなど。その他アクセサリー。

タイトー

TVゲーム機①「エレベーターアクション・リターンズ」（新製品）＝

エレベーターアクション・リターンズ

〝F3システム〟第六弾。バージョンアップ版で、特徴の異なる三人から選択し、特殊武器も駆使。②「ついんくいっくす」（新製品）＝同システム第七弾。③「デンジャラスカーブ」（新製品）＝CG画像のバイクレースゲームで二人用。④「パズルボブル」。

フリッパー⑤「ロードショー」（米国ウィリアムズ社製、新製品）。⑥「ダーティーハリー」（同）。

プライズマシン⑦「ピエロワールド」（新製品）＝三人用カーニバルタイプ。パッドを叩いてボールを盤面に打ち上げるもので、三種類のゲームができる。⑧「ビクトリーシュートS」（新製品）。

その他アーケードゲーム機⑨「フィニッシュブロー」（大平技研製、新製品）＝パンチングマシンタイプだが、力量を試すのではなく、TV画面のボクサーとボクシングをするゲーム。

メダルゲーム機⑩「サザンクロスミステリー」（新製品）＝八人用プッシャーで、液晶画面付き。⑪「ポーカースピリットエクストラ」（新製品）。

映像ソフト⑫「ガメラ大怪獣空中決戦」（新作）＝「スーパーD3BOS」および「IDYA」用でCG、SFXを駆使。⑬「アウトバースト」（新作）＝立体映像システム「バーチャルビジョン」用ソフト。

通信カラオケ⑭「X2000PRO」など。

ピエロワールド

高田工業所

占い機①「ミラーアイズ（R・ミラーの伝言）」＝TV人相判断マシンのバージョンアップ版で、ソフトの内容を豊富にし充実させたもの。

タカラアミューズメント

プライズマシン①「フラミンゴヒル」（新製品）＝六人用景品落としゲーム。アームにフラミンゴをあしらいカラフルなデザイン。②「カプセルコロリン」。③「コミックボール」。④「ガンバルーン」など。

宝娯楽

アーケードゲーム機①「トラ・トラ・トラ」（新製品）＝射的。四列のベルトコンベア上の景品を狙う。大当たりだと好みの景品を選択可能。②「シューティングシュート」。

プライズゲーム機③「チキンドラッグゲーム」（新製品）＝猛スピードで走る自動車にブレーキをかけ、前方壁面にできるだけ近づけて止めるというゲーム。④「ごきぶり天国」＝走るゴキブリを備え付けのスリッパで叩く。

メダルゲーム機⑤「パーラー天国」＝パチンコ式でフィーバー画面付き。

タスコ

アーケードゲーム機①「エアーサッカー」（新製品）＝エアーノズル使用対戦型サッカーゲーム。

プライズゲーム機②「バスケットスタジアムW」（新製品）＝二人用バスケットボールゲーム。③「ミスターカップイン」（新製品）＝エレメカゴルフゲーム。④「サーカスホイールII」＝自動輪投げゲーム。

ツカサ電工

精密小型モーターやタイマーの専門メーカーである同社は、最も得意とする二―五ワットクラスのDCギヤドモーターをAMゲーム機用としてアピールする。

①ギヤドモーター「TG」シリーズ＝「05」「21」「38」「49」「57」など十数種類。②リニアアクチュエーター「TG-47-LA」などを紹介。

テクモ

TVゲーム機の新作を中心に一連のマシン展示。

TVゲーム機①「脳力向上委員会」（新製品）＝考えればできるという問題を中心にしたクイズゲーム。②「がんばれギンくん」（新製品）＝ブレ線画キャラクターによる一風変わった画像のバラエティーゲーム。③「ザ・大阪」（IMS製、新製品）＝関西弁のキャラクターとの尻取りゲームでアップライト型。

フリッパー④「シャドー」（米国ウィリアムズ社製、新製品）。

メダルゲーム機⑤「ゴールデングース」（ベンチマーク社製、新製品）。

TVゲーム機キャビネット⑥「筐太郎29ST-D」。

このほかエイブル、タカラアミューズメント、昭和技研の各アーケードゲーム機、富士電子工業のメダルゲーム機、また一連の従来カーニバルゲーム機など豊富に出品。

フランケンシュタイン

データイースト

TVゲーム、フリッパー、占い機の各新作を発表する。

TVゲーム①「ワールドカップバレーボール95」（新製品、本紙前号「話題のマシン」参照）。②「水滸演武」（新製品）セガ社〝ST-V〟用ソフト。「水滸伝」をもとにした格闘ゲーム。③「バックファイア！」（新製品）＝車の模型をデジタイズ画像にしたラリーゲーム。一枚の基板でキャビネット二台による通信プレイが可能。

フリッパー④「フランケンシュタイン」（新製品）＝米国セガ・ピンボール社製。動くフランケン人形の演出もある。

占い機⑤「夢の診断室・ドリームシンフォニー」（新製品）＝夢に関する質問により深層心理を探るというもので、「トワイライトスプレッド」からの改造キットも用意。

水滸演武

バックファイア！

トーゴ

アーケード機とカーニバル機を多数出品する。以下すべて新製品。

カーニバルゲーム機①「シックスリングス」＝指定のナンバーに従いボールを入れていく。②「パニックボール」＝二人同時プレイも可能なボール入れゲーム。③「パンチアウトボール」＝ボウリングがモチーフ。

アーケードゲーム機④「スカッシュホッケー」＝壁打ち式エアホッケー。⑤「パーフェクトボウルⅢ」＝ピン式ボウリングゲーム。⑥「スーパーチェックス」（米国ICE社製、参考出品）。⑦「スーパーキックス」（同）。⑧「フリントストーン・フリッパー」（同）＝幼児向け小型フリッパー。

プライズマシン⑨「キャンディースウィング」＝二人用お菓子すくい。⑩「ラッキーどんどん」＝アーム式景品落とし。

バッテリーカー⑪「ドレミファどーなっつ！」。

疑似体験装置「3Dサウンドシステム」用ソフト⑫「恐怖のドライブ」。⑬「セクシーカフェバー」（仮称）。

対人レーザー銃⑭「レーザーストーム」（米国スペーススポーツ社製、参考出品）。

トーワジャパン

プライズゲーム機①「海賊バンバンバルーン」（本号「話題のマシン」参照）。②「スゴロック」。③「ドライビングコンテスト」（新製品）。④「ローリングサッカー」。⑤「ワンダーショット」ほか。アーケード機⑥「ワールドPKサッカー」など。

ナムコ

新CG基板「システムスーパー22」とともに、同基板使用TVゲーム機三機種を披露する。

TVゲーム機①「エアーコンバット22」（新製品）＝「システムスーパー22」使用。空中戦体感ゲーム機の前作をグレードアップし、対地戦も可能になった。②「アルペンレーサー」（新製品）＝同基板使用。リアルなスキーゲーム。③「サイバーサイクルズ」（新製品）＝同基板使用の通信バイクレースゲーム機で「DX」と「SD」を出品する。④「マッハブレイカーズ」（新製品）＝四人まで同時対戦プレイが可能な超人スポーツゲームで十二種目に挑戦。⑤「アウトフォクシーズ」（新製品）＝フィールド内に配置された武器を駆使して相手を倒すという対戦アクションゲーム。⑥「サイバーコマンド」も。

アーケードゲーム機⑦「空気早入れ選手権」（新製品）＝ポンプを上下させ空気入れを競う対戦型エレメカゲーム機。⑧「たこいかぱにっく」。⑨「モスキートアタック」。⑩「激突ゴジラVSキングギドラ」。

バッテリーカート⑪「ドリフトキング」。

メダルゲーム機⑫「スパイラルフォール」。⑬「ゼロス」。⑭「ショーレビューSD」など。

エアーコンバット 22

マッハブレイカーズ

アウトフォクシーズ

アルペンレーサー

日邦産業

歩行式乗物機①「メカザウルス」＝二人乗り。トリケラトプスをデザイン。バック走行も可能。

このほか輸入品として②「キッズアドベンチャードーム」を参考出品。これは一人用コックピット型で、TV画面のCG映像を楽しむもので、座席が振動。音が出るレバーとボタン付き。

店内各ゲーム機の集金システム③「賢太くん」。

キッズアドベンチャードーム

日本金銭機械

両替機①「EM-7」（新製品）＝パネルの取り替えができる。紙幣識別機②「CYB-261」（新製品）＝超薄型。コインホッパー③「LH-21」（新製品）＝小型タイプ。硬貨計数機④「CS-30MR」＝硬貨とメダルも計数。外部表示付き。メダル計数機⑤「CS-20」＝コンパクト型。

バンプレスト

新TVゲーム二機種のほか、アーケードゲームやプライズゲームの新作を多数発表する。以下すべて新製品。

TVゲーム機①「ウルトラ警備隊」＝シューティングゲーム（本号「話題のマシン」参照）。②「美少女戦士セーラームーン」＝格闘アクションゲーム。必殺技使用時に派手なアニメが流れる。

アーケードゲーム機③「カンカンクラブ」（仮称）＝絵柄揃え。④「ぷよぷよコリント」（仮称）＝ピンポン玉打ち出し。⑤「スーパーBOX」（仮称）＝円盤回転式。

プライズゲーム機⑥「シュート&ゴール」（仮称）＝ルーレット式。⑦「たたかえアンパンマン」＝レバーで人形がボクシング。⑧「つかみどりランド」＝手で景品をつかみ取り。⑨「ゴーゴーオーレンジャー」＝ジャンボカード払い出し。⑩「ズバリ！あてましょう」（仮称）＝同。⑪「アンパンマンビンゴ大会」。⑫「アップダウンシュート」。⑬「ミラクルアタック」＝ルーレット式。⑭「チキチキマシン人力猛レース」など。

メダルゲーム機⑮「ウルトラチャンス」＝ルーレット式。

バッテリーカー⑯「トーマスバッテリーカー」（仮称）。

定置回転式乗物機⑰「ジャイアントアンパンマン」。⑱「アンパンマンメリーDX」。

定置型乗物機⑲「いけいけアンパンマン」。

自販機⑳「ふうせんこうじょう」。

両替機㉑「カネゴン両替機」＝本号「話題のマシン」参照。

ビスコ

TVゲーム機①「ドリフトアウト・スーパーバージョン」（仮称、新製品）＝「ドリフトアウト94」のハンドル仕様で、操作性がリアルになった。②「対戦アイドル麻雀・ファイナルロマンス2」（ビデオシステム製、新製品）。③「連珠貴族」。④〝ネオジオ〟用ソフト

ビデオシステム

TVゲーム機「対戦アイドル麻雀・ファイナルロマンス2」（新製品）＝一枚の基板で二台のキャビネットを接続し、対戦または別個のプレイも可能。各キャラクターの声に人気声優を採用。

ヒューマン

TVゲーム機①「グランドストライカーII」（参考出品）＝TVサッカーゲームのバージョンアップ版で、新機能も追加。占い機②「クリスタルフォーチュンED」（新製品）＝デザインを一新したバージョンアップ版。③「サイキックマスター」。④「ジョハリの窓」など。

立体音響施設⑤「グランディッシュの館」。

クリスタルフォーチュンED

二タイトル（名称未定、参考出品）。

プライズマシン⑤「タイムラリー」（仮称、新製品）＝円盤内のボールを落とさないように、ハンドルで円盤を回す。

メダルゲーム機⑥「ビンゴ・デ・ビンゴ」（新製品）。⑦「ジョッキークラブII」。

景品⑧「ちびまる子ちゃんオリジナルクリップ時計」（仮称、新製品）。⑨「グランプリゲージ」（新製品）。

富士電子工業

メダルゲーム機①「ドリームライズ」（新製品）＝一人用ダイスゲームで、ゲーム進行によりステップアップが変わるルールを採用。②「ピエロ」。③「アルカード」。④「ダイアモンドブラボー」。⑤「グレートアドベンチャー」。⑥「マッドサイエンティスト」など、同社独自のコンセプトによる製品を多数出品。

ベルノ

景品＝ネクタイ、ポーチ、Tシャツ、ぬいぐるみなどクレーン機用。

ホープ

カーニバルゲーム機①「スペーススキャット」（仮称、新製品）＝ボール発射銃で三つの的を狙う。

アーケードゲーム機②「対戦式サッカー」（仮称、新製品）＝次々と出てくるボールをシュートしつつ、相手のシュートをキーパーで阻止。③「ドリブルシュート」。

定置型乗物機④「ファンシーゴーランド」。⑤「ファンシーキャッスル」（本号「話題のマシン」参照）。

真砂工業

定置型乗物機「アンパンマンメリーDX」（仮称、新製品）＝従来機をバージョンアップ。

プライズゲーム機＝同社製およびOEM生産によるものを数機種展示。

マスセット

遊具①「スーパーUFO」（新製品）＝傾斜回転式。②「ゴジライダーB」＝ゴジラをデザインしたステンレス製滑り台。

マリンゲーム

①硬貨計算機「メダルフレンド」。②両替機「ラモン」シリーズ＝低価格。③両替&メダル貨機「スーパーマイティ」。TV機キャビネットなど。

メキシコ

景品①「スーパー・ラ・ブーム」（新製品）＝ブランド香水とアクセサリーのセット。②「ゴジラ」。③「日本一ヘビー級・西島洋介山」。④「いなかっぺ加トちゃん」など。

友栄

プライズマシン①「うさぎとかめ」（昭和技研製、新製品）＝ウサギとカメの競走がテーマ。②「すもう大会」など。

自動販売機③「綿菓子機」（新製品）＝デザインキャラクターを犬とウサギにした新バージョン。

ユウビス

プライズゲーム機①「ゴルフパターゲーム」（参考出品）＝ゲームスコアにより景品払い出し。②「カジノセレクション」（新製品）＝ルーレット式。③「ゴールデンヘキサ」。④「ジャンボツインDX」など。

スポーツゲーム機⑤「チャンピオンVR」（新製品）＝ビデオカメラ、TVモニター内蔵のキックマシンで、キックフォームをプレイバック。

レール走行式乗物機⑥「ドレミファてつどう」＝二百五十㍉ゲージ。

このほかセガ社、SNK、タイトー、データイーストなどの新製品も。

ラッキー企画

時計とアクセサリーを中心とする景品を展示。

景品（すべて新作）①「スポーツタイム」、②「ドレスタイム」、③「ビッグウォッチ」、④「パワーリング」など多数。

ローラートロン

アーケードゲーム機①「ドライビングコンテスト」（新製品）＝実際にゴルフボールを打ち、飛距離を競う。

プライズゲーム機②「コイコイフィーバーチャンス」（アネックス製、新製品）＝メカスロット式。③「ダブルフィーバー」（ニッコウ電子製、新製品）＝パチンコ式。

またタイトー、ジャレコ、データイーストの新製品も紹介。

（以上のほかは省略）

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	9.48
2	フォトプレイ（ニューイメージ・テクノロジー）	8.29
3	リーサルエンフォーサーズ　II・ガンファイターズ〔ザ・ウエスタン〕（コナミ）	8.09
4	ファイナルラップ　3（ナムコ）	7.89
5	アンダーファイアー（タイトー）	7.88
6	レボリューションX（ミッドウェー）	7.81
7	バーチャファイター（セガ社）	7.73
8	メガタッチ　II（メリット）	7.65
9	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.65
10	モータルコンバット　II（ミッドウェー）	7.47

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	9.45
2	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.40
3	リッジレーサー（ナムコ）	9.00
4	ティーメック（TWI／アタリゲームズ）	8.92
5	アウトランナーズ（セガ社）	8.40
6	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	8.24
7	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.15
8	エアコンバット（ナムコ）	8.14
9	スタジアムクロス（セガ社）	8.13
10	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.77

ベスト・ニュービデオ

コップス（TWI／アタリゲームズ）
バーチャコップ（セガ社）
ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）

©1995 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	サムライショーダウン　II〔真サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	8.33
2	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	8.21
3	ギャルズパニック　II（カネコ）	7.67
4	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.36
5	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	7.22
6	ダークストーカーズ〔ヴァンパイア〕（カプコン）	7.19
7	キング・オブ・ファイターズ　'94（SNKネオジオ）	7.02
8	エイリアンVSプレデター（カプコン）	6.92
9	スーパーサイドキックス　2〔得点王2〕（SNKネオジオ）	6.91
10	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	6.83
11	エアロファイターズ　2〔ソニックウィングス2〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.68
12	ツインイーグル　II（セタ）	6.67
13	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.55
14	サムライショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	6.53
15	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	6.43
16	ギャルズパニック（カネコ）	6.21
17	バトルトード（エレクトロニックアーツ）	6.16
18	スーパー・ストリートファイターII（カプコン）	6.13
19	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.07
20	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.07

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ロードショー（ウィリアムズ）	8.71
2	シャックアタック（プリミア）	8.22
3	スタートレック（ウィリアムズ）	8.02
4	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.00
5	マーヴェリック（セガ社）	8.00
6	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.94
7	フレディ・ナイトメア（プリミア）	7.78
8	ガンズ・アンド・ローゼズ（データイースト）	7.29
9	ワールドチャレンジサッカー（プリミア）	7.25
10	レスキュー911（プリミア）	7.21

266メガ対戦格闘アクション

新たな餓狼伝説、ネオジオから。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

●先進デザイン&ネオジオ仕様。

超人気のネオジオゲームと先進のデザインが、ロケーションを活性化し高収益を実現。扱いやすくて、耐久力・安全性ともに抜群のネオジオ専用4本用筐体です。

●同一デザイン&JAMMA仕様。

大好評のキャンディ筐体がさらに充実。最新ネオジオ筐体と同一のデザインで店内を美しく演出する、29インチ大画面モニター搭載のJAMMA仕様筐体です。

NEO29
ネオジオ 4 本用筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
JAMMA仕様筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,560

NEO25
ネオジオ 4 本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(㎜):幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ 4 本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法(㎜):幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1490㎜

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(㎜):幅630×奥行850×全高1,488

視線をキャッチ!
楽しさいっぱい!!

高収益カプセル機がとびきりオシャレに、便利になって新登場!

スペースもとらず、メンテナンスもすごく簡単!ぬいぐるみが入れられる100φカプセルもそのまま使えて高収益!

■キャンディーカプセル仕様
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:110W●本体重量:89kg
●外形寸法(㎜):幅680×奥行970×全高815

▲キャンディカプセル イエロー
▲キャンディーカプセル ピンク

●カラーは2タイプ!

ネオジオゲームもJAMMAゲームも
ネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK!
内蔵コネクターの切り替えてJAMMA規格ゲーム基板も搭載可能!
ネオ50が高収益を実現します。

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(㎜):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国BACTA

AMLD新設で大混乱

ゲーミングとAMの区別主張できずに

英国政府が、これまで国内に設置されているギャンブル機に課してきた「ゲーミングマシン・ライセンス・デューティ」（GMLD）の税額をアップし、新たにAM機にも課税対象を広げ、名称を「アミューズメントマシン・ライセンス・デューティー」（AMLD）と改称、九五年十一月から実施する――との予算案を九四年十一月に発表して以来、英国の遊技業界は大きな混乱に陥っている（本紙第487号、第488号訂正参照）。

GMLDはもともとギャンブル機設置営業に対して課税しているもので、まず政府案では①AWP機一台当たり年額五百三十五ポンド（現行四百五十ポンド）、②ジャックポット機千三百七十五ポンド（千百五十ポンド）引き上げることにした。これらの値上げは、現行税額を決めた八七年当時の価値をスライドさせたにすぎない、とケネス・クラーク蔵相は説明している。このため英国の遊技業協会、BACTAはまったく反論しえていない。

次に大きな問題となるAM機への新たな課税であるが、政府案によると「業務用TVゲーム（家庭用を除く）、プライズマシン、フリッパー、クイズマシン」が新たな課税対象となり、「子ども用乗物機、フットボールテーブル、スヌーカーおよびプールテーブル、自販機、ジュークボックス」は除かれる。

③AM機の税額は、ギャンブル機の二種と比べて最も少ない年額二百五十ポンド。しかしTVモニターが一個でも操作ボタンが二人分あれば、二台分として扱う（四人用なら四台分）。なお一プレイ五ペンス以下の遊技機については免税となる。

クラーク蔵相は、「AWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ＝現金払い出し付きギャンブル遊技）機にこれまでGMLDを課してきたが、アミューズメント・ウィズアウト・プライズ機にも課税しないと不公平になる。こうすることにより子どもたちは喜ばないかも知れないが、大勢の親には歓迎されることになる」と説明している。

政府は今回の税制改革で、ギャンブル（賭博）関係の増税の一環としてAMLD創設を計画しており、このことはギャンブル機と（世界共通の概念としての）AM機とをまったく同じカテゴリーに含める乱暴なやりかたと言わねばならない。しかし、ギャンブル機とAM機を「アミューズメントマシン」として言い慣らしてきたBACTAなど、英国の業界はこの区別を明確にするという方針を持っておらず、反論できないでいるようだ。

以上とは別に英国内務省は十二月二十九日、AWP機でこれまで三ポンドまでしか現金のペイアウト（再ゲーム用メダルは六ポンドまで）を認めていなかったが、近い将来、すべて現金のペイアウトを認める、と発表。

BACTAはこれまでの要求が受け入れられた、と歓迎した。しかし、AMLD創設に対しては、これら現金支払いのAWP機を含めた四種の課税への変更や、税額の値下げなど、少しでも課税の軽減を図るという〃条件闘争〃に入りつつある。

確かにAMLD創設は大問題だがこれでは勝てる見込みはほとんどない。

米国ACME95は

ネバダ州リノで

6年ぶり、今回は大規模に

米国の春のAM機総合展、ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポ）95は三月二十三―二十五日、ネバダ州リノにあるコンベンションセンターで開催される。メーカー協会であるAAMAが主催、展示会専門会社のウィリアム・グラスゴー社が委託運営する。

AAMAのショー委員会（ビル・クレーバン委員長）がこのほど明らかにしたところによると、一月五日現在百七十五社が出展を申し込んでおり、展示スペースとしてはこれまでの最大規模になる予定。サミー、旭精工、カプコン、データイースト、ジャレコ、コナミ、ナムコ、SNK、セガ社、タイトーのそれぞれ米国子会社も出展社に含まれている。

リノでAM機器展が開かれるのは、ACME89（バリーズホテル＝現在はリノヒルトン）以来六年ぶり。二日目の二十四日夜、リノヒルトンホテルでロウ・インターナショナル社のジェリー・ゴードン氏の業績を称える夕食会が開かれる。

米国議会の変化で

ドル硬貨見通し

AMOAはチャンスと期待

全米オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、タミ・ノーバーグ＝ポールセン会長）は、今年こそ新1ドル硬貨法案が成立するのではないか、と期待をふくらませている。

これは昨年十一月の中間選挙の結果、連邦議会で共和党が多数を占めたことによる。共和党議員はもともと新1ドル硬貨発行に積極的だったからだ。実際に下院では今年一月十七日、コーブ議員が「1ドル硬貨法案」をすでに提出、共和党議員の多数から支持されており、年内には可決されるのではないかと見られている。

AMOAでは、ワシントンDCにある立法コンサルタントのバリス・アソシエーツ社（ロビーストのウェイン・バリスが代表）と契約。1ドル紙幣に代え1ドル硬貨にすれば年間約四億ドルもの経費を節約できる――などのキャンペーンを続けていく予定。

ノーバーグ＝ポールセン会長は、「法案通過に条件は整いつつある」としながら、「しかし、これまで以上の努力が私たちAM機オペレーターに求められている」と語っている。

新1ドル硬貨発行を求めているのは、AMOAのほかメーカー協会のAAMA、自販機業界のNAMA、そして身障者保護団体など。AM業界ではプレイ料金の引き上げができない現状を打破しようとして、長年この問題に取り組んできたが、成功していない。

International Trade Show

Show	Date
Welcome'95 (Istanbul, Turkey)	Feb. 24-26
Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Mar. 6-9
AmEx'95 (Dublin, Ireland)	Mar. 7-8
Svet Zabavy (Prague, Czech)	Mar. 10-12
ENADA Spring (Remini, Italy)	Mar. 16-19
IGBE'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 20-22
ACME'95 (Reno, NV, U.S.A.)	Mar. 23-25
Polish Amusement (Warsaw, Poland)	Mar. 31-Apr.2
Huina Show (Debrecen, Hungary)	Apr. 27-30
FER'95 (Madrid, Spain)	May. 10-12
Leisure Expo (Athens, Greece)	May. 11-13
EE Expo (E-3) (Los Angels, U.S.A.)	May. 11-13
China AM'95 (Shanghai, China)	May. 20-26
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM (Taipei, Taiwan)	Jun. 22-28
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17

セガAMヨーロッパ社の

キーファー氏退任

セガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、ボブ・デイスCEO＝最高経営責任者）のジョージ・キーファー副会長が一月一日付で辞任した。

キーファー氏は九一年八月に着任以来、英国を本拠に欧州でセガ社がFEC（ファミリーエンターテイメントセンター）を積極的に展開、これまで沈滞し切っていた欧州のAMオペレーション事情に新風を吹き込んだ功労者とされている。現在、セガ社の欧州でのFECロケは十ヵ所もある。

セガ社欧州業務用部門はこうしたFEC展開を軸に再編を進め、九四年九月にはデイスレジャー社のボブ・デイス社長をセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社のCEOに昇格させることで、再編が完了した。このためキーファー氏はまた別の生き方があるとして退任したもの。

話題のマシン

"メガシステム32"第3弾
実在機で空中戦
ジャレコ「P―47ACES」

(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、"メガシステム32"第三弾「P―47ACES」が近く発売となる。これは横画面横スクロールのシューティングゲームで、同社「P―47」のバージョンアップ版。

前作では一種類だった自機が、四種類から選択できるようになり、「サンダーボルト」「ブラックウイドウ」「スピットファイア」など、いずれも実在した戦闘機や爆撃機で、スピードや攻撃力の違いが設定されている。八方向レバーと二つのボタン（ショット、ハイパー）を操作し、次々と出現する敵の兵器を破壊していく。

ショットはアイテム取得によりパワーアップ。ハイパーは画面下のゲージが一杯になると使用でき、一定タイムの間ショットのパワーがアップして敵の弾が自機に当たらなくなるという効果がある。

グラフィックは前作以上にきめ細かくなった。ゲームは持ち機数制。全部で八ステージ構成。二人同時プレイも可能になっている。カートリッジ価格未定。

P―47ACES

撮り込み画像で「ウルトラ警備隊」
援護攻撃も出現
バンプレストから両替機「カネゴン」も

ウルトラ警備隊

(株)バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から、TVシューティングゲーム「ウルトラ警備隊」が二月中旬、両替機「カネゴンの両替機」が二月一日にそれぞれ発売となった。

「ウルトラ警備隊」はTV番組「ウルトラマン」シリーズの登場キャラクターを用いた縦画面縦スクロールのシューティングゲームで、キャラクターはすべて撮り込み画像になっているのが特徴。

自機は七種類から選択する。八方向レバーと三つのボタン（ショット、機雷、ウルトラボム）を操作する。

ショットはアイテム取得により十六段階にパワーアップ。機雷は敵が接触するか、一定時間が過ぎると爆発するというもので、一画面中に七個まで発射できる。ウルトラボムは味方となるウルトラマンが出現して、援護攻撃によって周囲の敵にダメージを与える。

ゲームは持ち機数制。二人同時プレイも可能。基板販売のみで価格未定。

「カネゴンの両替機」はTV番組「ウルトラQ」に登場した怪獣「カネゴン」の姿をデザインした両替機。千円紙幣と五百円硬貨を百円硬貨に両替する。音声ボタンでキャラクターの音声も流れる。ポップ付き。幅五〇㌢、奥行五〇㌢、高さ一四〇㌢。OP価格四十九万八千円。

カネゴンの両替機

朝日エンジニアの走行乗物
電磁誘導と2種
バッテリーカー「わくわくバギー」

(株)朝日エンジニアリング（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から、バッテリーカー「わくわくバギー」が十一月以降発売となっている。

これは4WDのバギーカーをデザインしたもので、定員二名。通常のバッテリーカータイプと電磁誘導カータイプの二種類があり、デザインは同じ（赤と青の二カラーがある）。バッテリーカータイプはアクセルでスピードを二段階に調節できる。

電磁誘導カータイプは埋め込んだケーブルの電磁波に誘導され一定コースを走行するもので、複数台数での運営も可能。

エンジン音付き。幅九〇㌢、奥行一三〇㌢、高さ六十五㌢。バッテリーカータイプはOP価格三十六万四千円。電磁誘導カータイプは受注生産。

わくわくバギー

短剣刺しアーケード機
サメが宝を奪う
トーワから「海賊バンバンバルーン」

アーケードゲーム機「海賊バンバンバルーン」が、(株)トーワジャパン（本社東京、正岡力社長）から一月末に発売となった。

これはたるの側面にある八つの穴に、サメの形をしたモリを差し込んでいくというもの。モリを差した場所が当たりの場合、たるの上に頭を出しているサメが一段階アップし、最上部で海賊が持つ宝（風船）に近づいていく。

モリは計五回差し込み、当たりが三回でサメが最上部まで出てきて風船を割り、直径七十五㍉の景品カプセルが払い出される。一回で景品を払い出す"大当たり"もあるので、最後までチャンスはある。サメが動くたびに海賊の愉快なセリフが流れる。幅九〇㌢、奥行九〇㌢、高さ一九〇㌢。OP価格九十八万円。

海賊バンバンバルーン

話題のマシン

テクノスジャパン開発ネオジオソフト
実写映画もとに
SNKから「ダブルドラゴン」

ダブルドラゴン

テクノスジャパン(株)（本社東京、瀧邦夫社長）開発の"ネオジオMVS"用ソフト「ダブルドラゴン」が、(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から二月末に発売となる。

これは同社「ダブルドラゴン」シリーズの新作。従来機と同タイトルだが、米国の実写版映画をもとにした対戦格闘ゲームで、内容は異なる。選択キャラクターは主人公のリー兄弟をはじめ、映画のオリジナルキャラクターもあり、全部で十人。

八方向レバーで前後進、ジャンプ、しゃがみ、ガードなどをさせ、四つのボタンでスピードと強さの異なる四つの技を出す。レバーとボタンの組合わせで、必殺技、ダッシュ、二段ジャンプ、空中ガードなどが可能。ゲームは体力ゲージとタイマー制併用の三本勝負制。

ダメージを受け、体力ゲージの赤い部分と青い部分が接すると、最強の必殺技"スペシャル攻撃"が出せる。リー兄弟のみ"変身"も可能。キャラクター間の距離によって、画面がズームイン・アウトするといった演出もある。全部で十二ステージ構成。二人対戦プレイ、途中参加も可能。カセット価格未定。

バージョンアップTVクイズ
40カ国の統一へ
カプコン「殿様の野望2」基板

TVクイズゲーム「クイズ殿様の野望2・全国版」が、(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から一月二十七日発売となった。

これは同社"CPシステム"第三十弾で、戦国時代の武将たちがクイズで対決しながら領土を広げ、全国統一をめざすという前作のバージョンアップ版。

クイズは基本的に四択制で、タイム内に四つのボタンで回答していく。選べる武将は八人で、前作同様「三択」や「ジャンルセレクト」といったクイズを有利に進めるアイテムもある。また、武将ごとに違うシナリオが設定され、スタートする年代や勢力分布、途中のイベントなども異なる。

国の数は四十（前作は三十八）に増えた。イベントは"川中島の戦い"など歴史上の「合戦」のほか、クイズのタイマーやノルマが不利になる"凶作""大雪"などの「災害」、また状況を有利に導く"訓練""暗殺""茶会"などの「政策」というものも加わった。

二人同時プレイも可能。基板販売のみでOP価格六万八千円。

クイズ殿様の野望2・全国版

サン電子のバッティング機
映像付き小型版
「バーチャルバッティング」

サン電子(株)（本社愛知県江南市、前田昌美社長）から、硬貨作動式バッティングマシン「バーチャルバッティング」が十二月初旬発売となった。

これは同社"体感スポーツシリーズ"第一弾。前方にある百㌅投影スクリーンに映し出される投手のピッチングフォームに合わせて、スクリーンの背後にあるピッチングマシンが投げてくるボール（スクリーン中央の穴から飛び出てくる）を、プレイヤーがバットで打ち返していくというもの。

打つと打球の方向をセンサーが感知し、ボールが飛んでいくようすをスクリーンにCG画像で映し出す。そして、ホームラン、ヒット、アウトなどの判定が表示される。また上部のスピーカーから、球場の臨場感を演出するステレオサウンドが流れる。

開始時に投手を三人から選択可能。それぞれ難易度が異なり、麻子投手（初級）、ジャンボ仲根（中級）、アニマル・レスリー（上級）となっている。網で囲まれており幅二五〇㌢、奥行六〇〇㌢、高さ二五〇㌢。OP価格三百八十万円。

なお、前号本欄に掲載した「ギャラクシーファイト」は、カセット定価六万八千円で、一月二十四日発売となった。

バーチャルバッティング

ホープの4人乗り定置乗物
時計付きのお城
回転式「ファンシーキャッスル」

(株)ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、四人乗りの定置型回転式乗物機「ファンシーキャッスル」が十二月一日発売となった。

これは西洋の城をモチーフにカラフルにデザインしたもので、左右へ九十度回転する。上部中央に本物の時計が設置されているのが特徴で、イルミネーションとともに目を引く外観になっている。内部にはダンスをするカップルの人形があり、ボタンで動き出す。作動中にメロディーや音声も流れる。

一定タイム（切り替え可能）で終了後、景品入りカプセル（直径四十五㍉）を払い出す。直径一六〇㌢、高さ二四〇㌢。定価百六十万円。

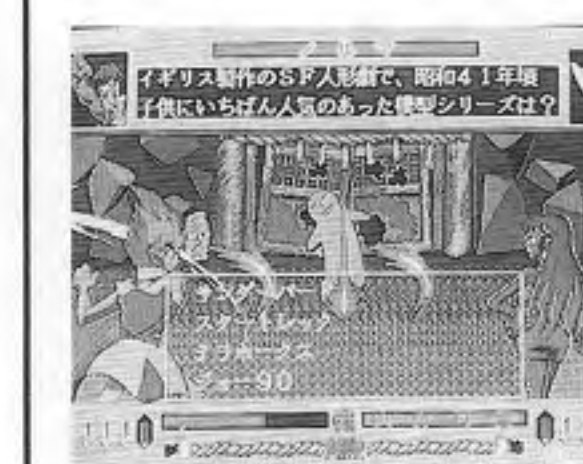
ファンシーキャッスル

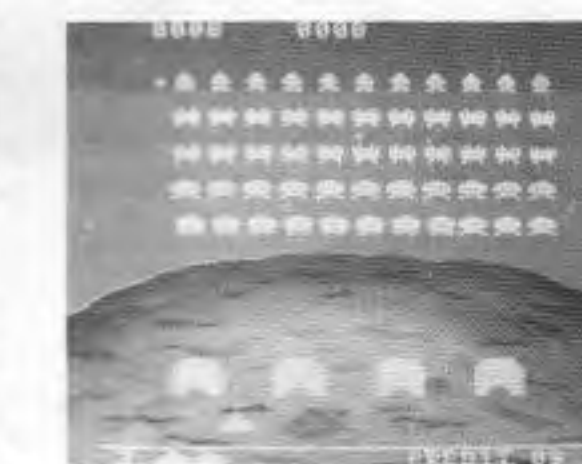
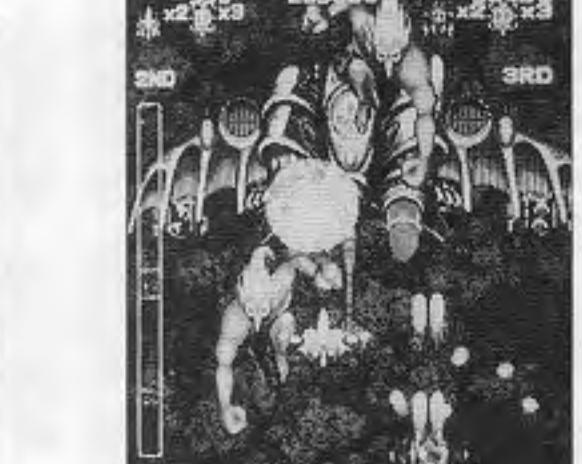
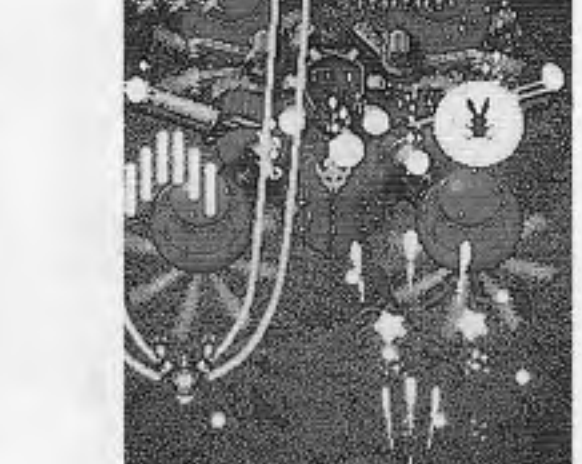
総目録 No.87

本誌「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⓪明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ワールドカップサッカー
米国ミッドウェー社製フリッパー。サッカーがテーマ。ボールが回転模型に弾かれたり、一時停止したりする。ＯＰ価格58万８千円。　【テクモ】No.487

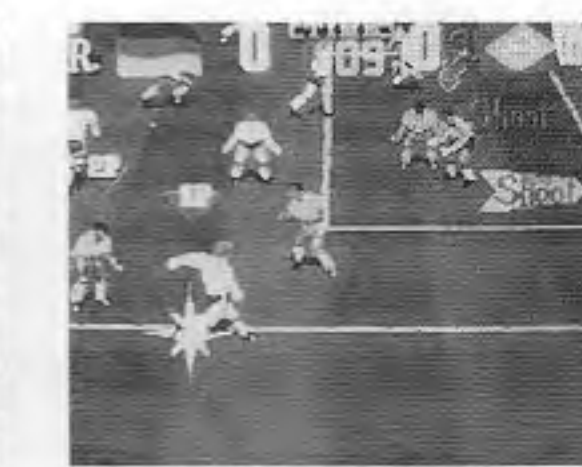
レスキュー９１１
米国プリミア社製フリッパー。米国の同名ＴＶ番組がテーマ。模型のヘリがボールを運ぶという演出が特徴。ＯＰ価格57万８千円。　【サミー工業】No.483

ガンズ・アンド・ローゼズ
同名ロックバンドをテーマにした米国製フリッパー。プランジャーが左にもあり計２つを操作するのが特徴。ＯＰ価格57万８千円。【データイースト】No.483

クイズゴーストハンター
ホラー感覚のストーリーに沿って進行するＴＶクイズ。正解時に選んだキャラクターが敵を攻撃。基板販売のみでＯＰ価格13万６千円。　【セガ社】No.483

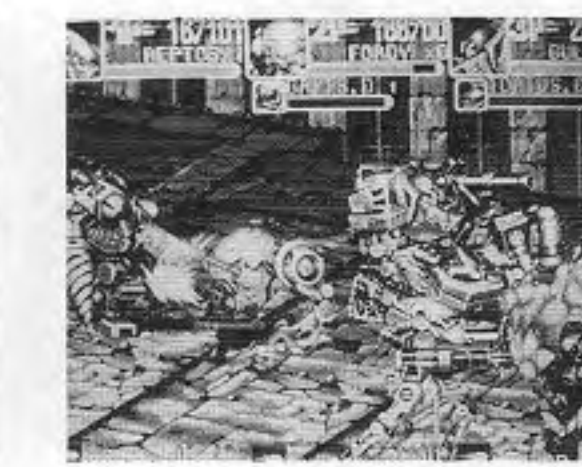
スラップショット
１対１でやるエアーホッケーのような近未来のスポーツをテーマにしたＴＶゲーム。基板ＯＰ価格15万８千円。　【イーストテクノロジー／タイトー】No.483

スペースインベーダーＤＸ
業務用４タイプの「スペースインベーダー」を横画面にしてまとめたＳＦＣ用をもとに、対戦形式を追加。基板販売のみで定価10万円。　【タイトー】No.483

疾風魔法大作戦
縦画面縦スクロールのシューティングゲームにレースの要素を加えたもの。自機は８種類。基板ＯＰ価格16万８千円。　【ライジング／エイティング】No.483

ガンバード
縦画面縦スクロールのシューティングゲーム。自機は全部で５種類。武器は４段階にパワーアップ。基板販売のみで定価16万８千円。【彩京／ジャレコ】No.483

真サムライスピリッツ
"ネオジオＭＶＳ"用ソフト。前作の特徴を受け継ぎつつ、武器破壊技など新しい要素が多数加わった。カセット定価６万８千円。　【ＳＮＫ】No.483

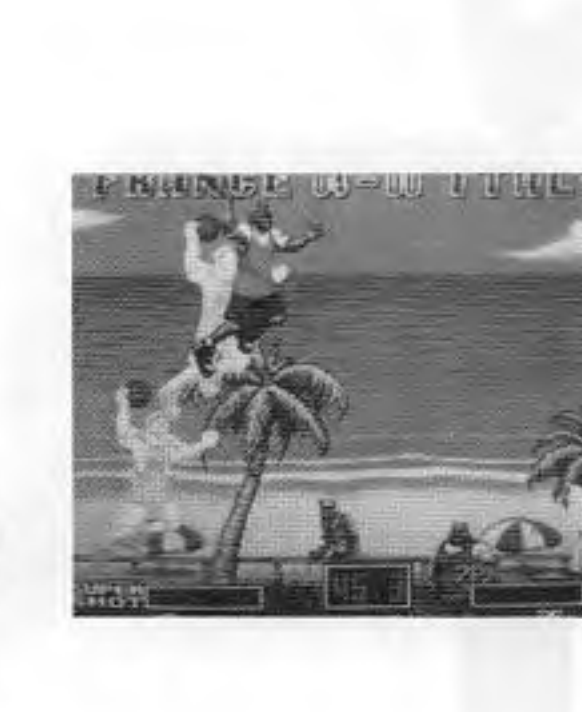
クイズ３６５
架空のＴＶ番組をテーマにしたＴＶクイズ。クイズ形式がバラエティーに富んでいる。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【中日本リース/タイトー】No.485

バブルシンフォニー
"Ｆ３パッケージシステム"第３弾ソフトで、同社アクションゲーム「バブルボブル」の新バージョン。カートリッジＯＰ価格５万８千円。【タイトー】No.485

Ｖゴールサッカー
撮り込み画像採用のＴＶサッカーゲーム。ダッシュドリブルや超ダイレクトシュートなども使える。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。　【テクモ】No.484

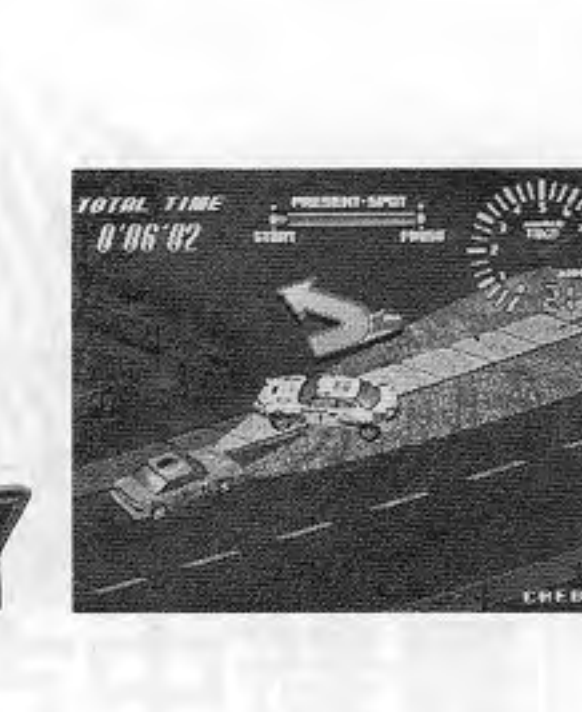
ドラゴンボールＺ　２
同社ＴＶ格闘ゲーム「ドラゴンボール」の続編。キャラクターや必殺技が増え、スピードもアップした。基板ＯＰ価格17万８千円。　【バンプレスト】No.484

ブレイジングトルネード
４人まで同時プレイが可能なＴＶプロレスゲーム。レスラーは８人。技は150種類以上もある。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。　【ヒューマン】No.484

パワードギア
３人同時プレイも可能な横スクロール画面のアクションゲーム。武装の交換や合体も可能。"ＣＰシステムⅡ"基板でＯＰ価格17万８千円。【カプコン】No.484

バーチャファイター　２
同社同名機のミディ型で音声出力を向上させた「ニューアストロ」キャビネット使用。ゲーム内容は同ＤＸと同じ。ＯＰ価格76万円。　【セガ社】No.486

バーチャファイター　２（ＤＸ）
同社「バーチャファイター」の続編で、ＣＧ基板「モデル２」を使った格闘ゲーム。前作を大幅にグレードアップ。ＯＰ価格178万円。　【セガ社】No.486

ダンクドリーム
"ネオジオＭＶＳ"用ソフト。３対３のストリートバスケットボールゲーム。多彩な技が使える。カセットＯＰ価格５万８千円。　【データイースト】No.485

ガンハード
実写撮り込み画像採用の２人用ＴＶガンゲーム機。銃の底にあるスイッチを押し上げ弾丸を補給するのが特徴。ＯＰ価格57万８千円。【データイースト】No.485

エースドライバー（ＤＸ）
２人用ＴＶドライブゲーム機。ハンドルに反力を与えるモーター、座席スライドシステム、特殊サウンドシステムなどを採用。価格498万円。　【ナムコ】No.485

ドリフトアウト'94
"ワールドラリー"がテーマのＴＶドライブゲーム機。実写撮り込み画像を採用。全部で９コース。"ＳＳＶ"基板でＯＰ価格17万８千円。【ビスコ】No.485

話題のマシン

（第483号～第487号）

スーパーイーグルショット
ＴＶゴルフゲーム。コースの起伏をリアルに表現した画像と画面右側に表示される詳細なデータが特徴。基板ＯＰ価格14万８千円。　【セタ／ビスコ】No.486

ハットトリックヒーロー'95
"Ｆ３パッケージシステム"第４弾ソフトで、同社「ハットトリックヒーロー」シリーズ新バージョン。カートリッジＯＰ価格５万８千円。【タイトー】No.486

バーチャコップ（アップライト）
同社同名機の小型アップライトタイプ。「Ｐタイプ」より幅と奥行きが小さく、ＴＶモニターは29インチを使用。ＯＰ価格74万円。　【セガ社】No.486

サッカースーパースターズ
通信機能で最高４人（２人対２人）まで同時プレイができるＴＶサッカーゲーム。チームは12種類。システムＧＸ基板でＯＰ価格18万８千円。【コナミ】No.487

クイズドレミファグランプリ
早押しイントロ形式の２人用ＴＶクイズ機。年齢層に合わせたジャンル選択が可能。約1200曲が収録されている。ＯＰ価格79万８千円。　【コナミ】No.487

パワースパイクス　Ⅱ
"ネオジオＭＶＳ"用ソフト。「スーパーバレー94」の新バージョン。格闘バレーは体力制に。カセット定価５万８千円。【ビデオシステム／タイトー】No.486

エースドライバー（ＳＤ）
同社同名ゲーム機のコンパクト版。２人用だが、スライド座席や特殊サウンド機構はない。ゲーム内容はＤＸタイプと同じ。価格238万円。　【ナムコ】No.486

サイバーコマンド（ＤＸ）
同社ＣＧバトルゲーム「サイバースレッド」の新バージョン。50インチプロジェクター使用の１人用キャビネットで、価格223万円。　【ナムコ】No.486

鉄拳
ＣＧ基板「システム11」使用のＣＧ格闘ゲーム。左右の攻撃を使い分けたり、ゲーム中に視点を変えることが可能。基板ＯＰ価格24万８千円。【ナムコ】No.486

ガンバレット
２人用ＴＶガンゲーム機。48種類のバラエティーに富んだステージ構成が特徴。拳銃は発射時の反動を伝える機構付き。ＯＰ価格59万８千円。【ナムコ】No.484

サークルポリス
硬貨作動式輪投げゲーム機。的に引っかからず落ちた輪は、同社独自の搬送装置によってキャビネット手前へ運ばれてくる。定価149万円。　【トーゴ】No.484

ドドンガドン
爆弾に見立てたボールを押して転がし、怪獣にぶつけるというアーケードゲーム機。怪獣の動きに合わせたタイミングが必要。ＯＰ価格68万円。【ナムコ】No.483

早押しクイズ熱闘生放送／
同社「早押しクイズ」シリーズの第３弾。出題のジャンルが増え、グラフィックを使った視覚に訴える設問もある。価格68万円。　【ジャレコ】No.487

エックス・メン
米国の同名コミックをもとにしたＴＶ格闘ゲーム。初心者用"オートガード"機能を採用。"ＣＰシステムⅡ"基板でＯＰ価格17万９千円。　【カプコン】No.487

サイバーコマンド（ＳＤ）
同社同名ゲーム機のＳＤタイプで、ＤＸよりコンパクト。画面はＴＶモニターを使用。ゲーム内容はＤＸと同じ。価格123万円。　【ナムコ】No.487

パニックボール
前方にいるキャラクターの開閉している口へボールを投げ入れていくというカーニバルゲーム機。一定スコアで景品を払い出す。定価136万円。【トーゴ】No.486

フラミンゴヒル
ターンテーブル上の景品をフラミンゴをかたどった回転バーで落とすという６人用プライズマシン。ＯＰ価格124万円。　【タカラＡＭ】No.485

ワールドＰＫサッカー（40インチタイプ）
同社同名機の40インチ型。キックバッグのけり方によって６種類のスーパーシュートが出るなどゲーム内容は同じ。定価128万円。　【ジャレコ】No.485

ワールドＰＫサッカー（29インチタイプ）
キックバッグをけると画面上のボールがゴールに向けて飛んでいくというアーケードゲーム機。29インチモニター使用で定価98万円。　【ジャレコ】No.485

カンカンキッド
備え付けの銃でピンポン球を発射し、ふたが開閉しているバケツの中にうまく入れていくというアーケードゲーム機。ＯＰ価格128万円。【タカラＡＭ】No.484

つかんでぽん
ボックス内をエアーで舞っているピンポン球をつかみ、奥にあるブタの口へ投げ込む新趣向のアーケードゲーム機。ＯＰ価格65万円。【こまや／ナムコ】No.484

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.240

山川萬里

しらけ鳥が徘徊飛翔した一九九四年

一九九四年の回顧を見ていると混沌・曖昧のような、はっきりしない状態を示すものがどんな分野においても圧倒的に優勢であった。

文学作品でもこれは他の分野と同じようで、「あいまいな日本の私」というスピーチをした作家の作品を本年度の収獲としてあげている人は、私が知見している雑誌、週刊誌、日刊紙では殆んど見当らなかった。

見方をかえれば、一九九四年のわが国においてはノーベル賞作家以上の実力をもっている作家がごろごろ多勢いたことになるかもしれないが、そう簡単に割り切れるものでもなかろう。

十二月七日は私にとっては一年間三百六十五日の中でも特に楽しみにして待っている日のうちの一日である。

文学好きの人には周知のことであるのだが、毎月七日は所謂文芸誌、「文学界」、「新潮」、「群像」の発行日であり、十二月七日にでる「文学界」新年号にはその年の文学作品ベストスリーをあげるアンケートが多くの作家、評論家から寄せられていて、それを見るのが待ちきれないような感じを誘っていた。

自分が全然知らない作品で非常によさそうなコメントがついているのがあれば、その本を入手して一刻も速くその作品を読みたいのである。

去年の十二月七日にも例年と同じように、朝からいそいそと少年時代、「少年倶楽部」や「少年」や「野球少年」、「漫画少年」の発行日の朝に感じたのと同じような動悸をおぼえながら、その日は心ここにあらずで、そそくさと仕事を終え、近くの本店には文芸誌は置いてないのでターミナルにある大型書店に向う。

雑誌売場で「文学界」の平積みを見るとどうも例年と感じが違っていて、おやとおもう。例年だと新年号に限っては、「文学界」の平積みの厚さは、私が勤めを終えてこの大型書店に行く頃には「新潮」、「群像」の平積みの厚さの半分ぐらいにまで減ってしまっているのに、去年は三誌の平積み並びの状態であった。

とりあえず一冊を手にとり、ぱらぱらと前から後までざっと目を通すけれど、アンケートが全然目につかない。おかしいなとおもいながら目次を開けて確かめる、目次にもアンケートの欄は全然出ていない。

なんとなく気落ちしてしまい、雑誌を平積みの上に置き落胆して帰途を辿った。

数年前からそういう傾向がだんだんと顕著にはなっていた。どういうことかというと、アンケートへの回答に、故意に自分が個人的に知っている人の作品しか出さない回答者が増えつつあったということだ。回答者の党派性がつよくなってきていたともいえようが、実際には党派というようなグループさえ崩壊していて、もうばらばらに砂粒のような形状で存在している個々の人が、それぞれに自分が砂粒であるというシグナルを吠えて発しているという態のものである。自分の作品をアンケートの回答でだすという人もでてきだしていた。

賞の銓衡委員が順送りにその賞を受賞するという弊が堂々とまかり通る国柄であるから、究極的には自分のことは自分でやらねばなかなか他の人がやってはくれないということだろうが、ここまでくるとやはり曰く言い難しである。

「文学界」の編集者もこれでは今年の収穫が分らないと、アンケートをとらないことに断を下したのであろうか。

一昨年も読んで面白かったという作品は殆んどなかった。面白いということは勿論、読んで感動したとか読んでよかったとか、そういうことをすべて含めてのことである。

このところ面白い作品は純文学ではなくてミステリーに移ってしまっているような感があり、しかもミステリーでも国産のミステリーよりも翻訳もののミステリーのほうが、遥かに濃くがあり人生を楽しくさせてくれていたのに、一昨年からは翻訳もののミステリーでさえ濃くが薄れてきだしてしまった。面白くないというのはもはやこのところわが国においてだけではなくて全世界的な趨勢のようだ。

ミステリーの方では、例年と同じように宝島社のミステリーのアンケート集と週刊文春新年号のミステリーのアンケートがでていたけれど、ふたつのアンケートの評価の違いは大きく、殆んど衆目の一致する良い作品というものはなかった。

結論としては一九九四年に発行されたミステリーは読む価値はあまりないということである。

サンデー毎日新年号にも野崎六助と長谷部史親のミステリーベストテンを載せていたが、二人がそれぞれあげているベストテンは全く異っている。

誰が読んでも面白いという作品がなく、野崎も長谷部も強いてあげるとすればこれであるというのであげたのに過ぎないかのようだ。

比較的面白いミステリーでこういう状態であるから、所謂純文学の方では語るにおちるということである。

朝、毎、読とも年末の紙面に―回顧94文学―、―94この3冊―、―94私の一冊―を載せていたがみなばらばらでそれこそ衆目は一致していない。所詮衆目なるものが存在しなくなってしまっている。

ワープロを叩いて語が自動的に増殖してゆくような作品は、叩いている本人にとってはいくら面白かろうとも、他人にとっては傍迷惑以外のなにものでもない。

三紙のアンケートに載っていた小説で、ああ、あれは小説らしい小説だったなと私が回顧した作品は、丸谷才一が選んでいた『カーテンコール』黒井千次著と、松本道介が選んでいる『愛日』高井有一著しかなかった。

蛇足ではあるが私は別に丸谷とも黒井とも松本とも高井とも個人的な面識はない。

SEGA AMUSEMENT CG WORLD

アミューズメントの次・世界！ '95 AOUショーに 最先端のマシンが集結！

最先端の技術で開発されたニューマシンが、
セガのブースで、皆様をお待ちしています。

1,140(W)×2,800(D)×2,070(H)mm
375kg AC100V 590W
50インチプロジェクションTV 〒95-4429

1,140(W)×
2,200～3,100(D)×
1,867(H)mm 330kg
AC100V 475W
50インチプロジェクションTV 〒95-4429

株式会社 セガ・エンタープライゼス

© SEGA

16席を標準装備したサテライト席は、最高22席までの増席が可能。ロケーションに合わせた自由なレイアウトと、ハイインカムを実現。※設置面積は、16席で約100m²・22席で約220m²(いずれもフィールド部の設置面積を含む)です。

50インチの大型カラーディスプレイに映しだされる
迫力のナンバーで、ビンゴの雰囲気を盛り上げます。

BINGO PARTY Special
ビンゴパーティ スペシャル

まわる大型のクリアカプセルとカラフルなカラーリング。
すっきりと洗練されたデザインで抜群の集客効果。
カップルシート付きの独立したサテライト席でプレイに熱中。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

6枚のカードと大型モニターで、楽しさと興奮アップの大型メダルゲームマシン！

第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

MARCH　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.43
2	2	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble (Taito/SNK)	7.35
❸	8	サッカースーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	7.17
4	4	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	7.15
5	3	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.11
6	5	エックス・メン（カプコン） X-Men (Capcom)	6.86
7	7	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	6.73
8	6	スーパーリアル麻雀　PV（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PV* (Seta/Visco)	6.63
9	9	アイドル雀士・スーチーパイII（ジャレコ） Mahjong Soo-chi-Pie II* (Jaleco)	6.18
❿	14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	5.78
11	10	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.72
⓬	13	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.65
⓭	15	スーパーリアル麻雀　PIV（セタ／サミー） Super Real Mahjong PIV* (Seta)	5.60
⓮	16	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.52
⓯	22	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.50
16	11	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)	5.47
⓱	―	ボンバーマン・ぱにっくボンバー（エイティング／SNKネオジオ） Panic Bomber (Eighting/SNK)	5.27
18	17	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.25
⓳	27	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.18
20	19	Vゴールサッカー（テクモ） V Goal Soccer (Tecmo)	5.10
㉑	32	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.06
㉒	29	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	5.05
23	20	ハットトリックヒーロー　'95（タイトー） Hat Trick Hero '95 [Taito Power Goal] (Taito)	5.00
24	12	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	4.98
25	24	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	4.95

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.28
2	2	エースドライバー（DX）（ナムコ） Ace Driver (DX) (Namco)	8.30
3	3	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	8.00
❹	5	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.79
❺	6	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.78
❻	7	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.62
7	4	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.30
❽	9	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.83
❾	10	デイトナUSA（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.00
❿	12	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	5.73
11	11	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.60
⓬	―	早押しクイズ熱闘生放送（ジャレコ） Speed Champion-King of Quiz II* (Jaleco)	5.50
13	13	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.33
⓮	17	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	4.89
⓯	16	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	4	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	6.67
❷	―	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito)	5.67
3	2	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.00
❹	9	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.40
5	5	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	―	ワールドPKサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	6.50
2	1	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	6.30
3	2	カルマアイ（データイースト） Karma Eye (Data East)	6.07
4	3	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	5.60
❺	6	ストリートシューター（トーゴ） Street Shooter (Togo)	5.33

Nintendo Files Suit, Samsung Counters It

On January 17, Nintendo of America Inc., WA, a US subsidiary of Nintendo Co., Ltd., Kyoto, filed a lawsuit in the US District Court alleging that Samsung Electronics, Seoul, Korea, the world-famous semiconductor manufacturer, produced counterfeit semiconductors including the MASK ROM chips contained in counterfeit game cartridges of Nintendo's "Donkey Kong Country".

According to Nintendo, the counterfeit cartridges containing Samsung components have been discovered in markets in Asia, Latin America, North America, Europe and Middle East. "Also, in China, where counterfeiting of video games is a major problem for Nintendo, Samsung has supplied chips containing Nintendo software to a number of major government-owned counterfeit companies."

In this lawsuit, Nintendo is demanding the immediate suspension of illegal production by Samsung, compensation for damages, etc. According to Nintendo, "Detailed laboratory analysis of the games proved the illegal production had been carried out by Samsung. Nintendo has repeatedly initiated written communication to remedy the situation, and met personally with Samsung representatives, but without satisfaction."

Nintendo's current lawsuit is the third legal action against semiconductor manufacturers in Southeast Asia following the lawsuits against the Taiwanese semiconductor manufacturers UME (1991) and TSMC (1994) in the US District Court. (see *"Game Machine" No. 483*). With Samsung having the world's largest memory chip production capacity, this latest lawsuit is likely to attract much attention.

In reaction, Samsung immediately expressed that it "has not infringed upon Nintendo's intellectual property", and the company and its US subsidiary, Samsung Semiconductor, CA, filed a countersuit against Nintendo of America on February 1. According to Samsung, Nintendo has smeared Samsung's reputation by linking it to counterfeiting.

According to Samsung, it has an internal system that screens for counterfeiting by comparing 32-digit memory code numbers on chips. But, without special screening methods supplied by a software manufacturer, like Nintendo, it is impossible to analyze a customer's proprietary software and to ascertain whether the contents are a counterfeit version of another manufacturer's software.

Samsung asserts that, since Nintendo's claims are groundless and only serve to damage Samsung's reputation, it will demand damages. According to Samsung's assertion, a MASK ROM is such that software is written into the ROM at the production stage, and with Samsung only writing to order, it is impossible to screen the contents to ascertain whether or not they constitute an illegal counterfeit. Therefore, the company claims the responsibility does not rest with Samsung.

Sega Sets Up Chinese Subs.

Sega recently unveiled that it established Sega Huahan Culture Entertainment Co., Ltd., Beijing, a joint venture company with the Culture Department of the Chinese Government as of January 1. It is intended to serve as the base for arcade operations, and for the manufacture and distribution of coin-op games in China. 80% of its capital, ¥300 million, was invested by Sega and the remainder by Huahan International Culture Development Ltd., a subsidiary of the Culture Department. Minoru Kuhara, general sales manager for Sega in Asia assumed office as president.

Regarding the establishment of this joint venture company, the agreement between Sega and China Culture Department was reached in December 1993. However, due to disputes within the Chinese government as to which of the various culture and public safety departments would undertake arcade operations, it has taken over a year to come to fruition. The Culture Department sees arcade operations as a cultural undertaking, and intends to raise the level of Chinese culture through the spread of video games.

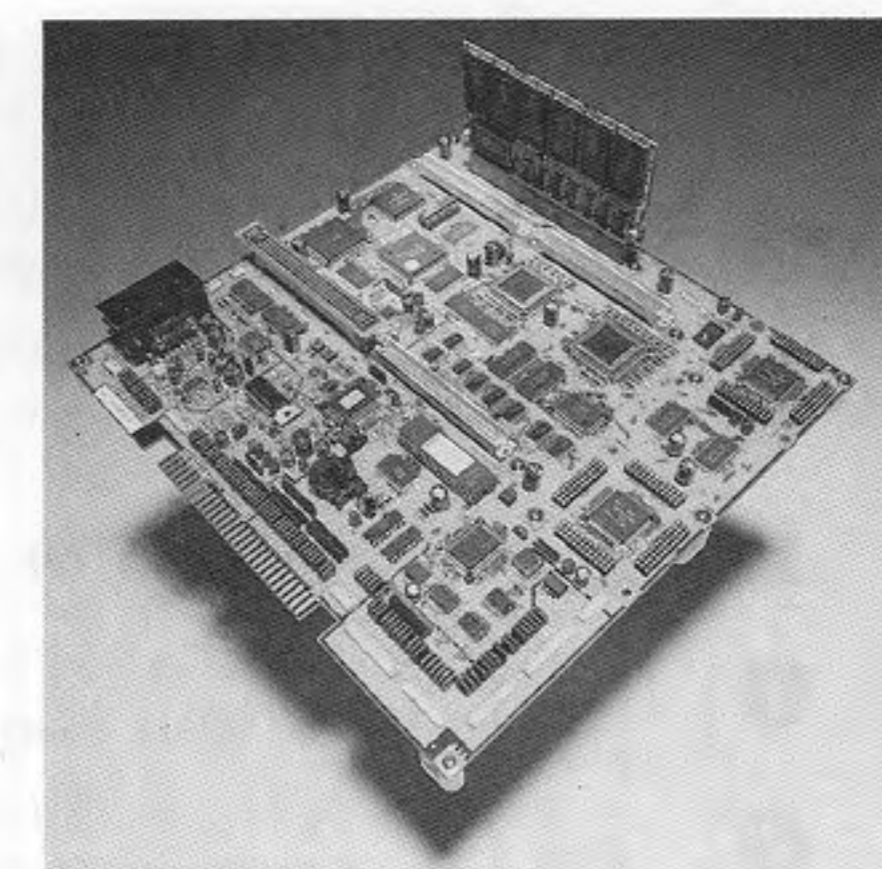
Sega Huahan Culture Entertainment will open 3 ~ 5 arcades sized at 300 ~ 900 m^2 within the first year, and increase the number to 40 ~ 50 arcades within five years. Additionally, it will make plans for the opening of large arcades over 1,000 m^2 and high-tech amusement parks. In addition, it will begin local production in China from the third year.

Since May 1992 Sega has been exporting about 100 secondhand coin-op games every month to 38 arcades in Beijing and other large cities. This stable supply of coin-op games was a key factor in the establishment of the new company.

Sega Bows "ST-V" Board

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has changed the name of its 32-bit system board "Titan" to "ST-V", and announced that it will ship it in March, together with its first software "Golden Axe – the Duel". Data East is also developing software for the system and will ship "Outlaws of The Last Dynasty" shortly.

The "ST-V" utilizes the main board of Sega's 32-bit home video system "Saturn". It is a low-priced coin-op video game system board with computer graphics (CG) features such as texture mapping. The original plan was disclosed in April 1994 and the company has invited third party companies to develop software. Software for the "ST-V" is contained in a cartridge, and once the operator has the system in place, all he needs to do thereafter is to simply buy new software cartridges.

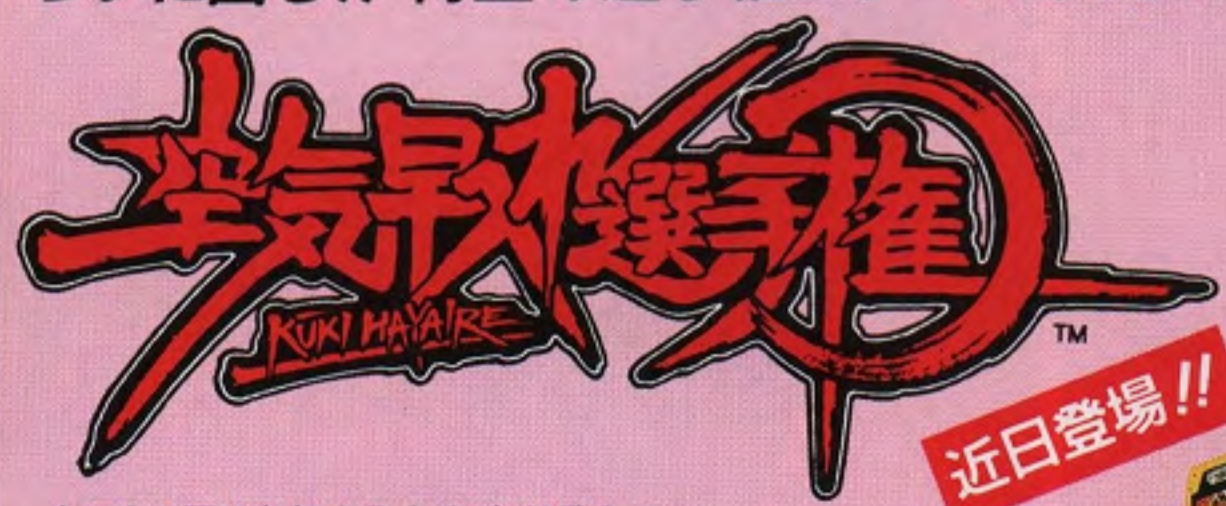
According to Sega, both the system board "ST-V" and software will be set at the prices comparable to that of SNK's "NEO·GEO". This is very similar to the case in which Namco developed the coin-op video game board "System 11" using the PC board from Sony's "Play Station" and is already shipping "Tekken" (Rave War).

32-bit System Board "ST-V"

Sega explains that, since it is possible to port software for the "ST-V" (ROM cartridge) into software for the "Saturn" (CD-ROM), or vice versa, the potential for third-party software development is vast. However, with Capcom, Jaleco, Kaneko, Namco, SNK and Taito developing their own system boards, the primary sources of software will by Sega and Data East. Sega plans to release "Title Fight 2" as the second software for the system.

Psikyo Named Formally

Psikyo Co., Ltd., Kyoto, formerly known as "Sai Art Kyoto" was formally renamed as "Psikyo" on February 1. Along with this, the company opened a Tokyo office named "Psikyo Japan".

Psikyo Japan
#301, S-Court Bldg.,
Shinano-machi 3,
Shinjuku, Tokyo 160
(phone) 81-3-3357-8070

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco
シナリオは君がつくる…
対戦アクション登場!
THE OUTFOXIES
アウトフォクシーズ
売上効率が高い
1本勝負のラウンド制ゲーム
システム採用で回転が早い!
'95年3月 全国一斉公開!
競合製品は不在
ナムコだけのまったく独自のゲーム
ハリウッド映画を彷彿させる派手な
展開と演出!
キャラクター、ステージとも
多種多彩!
仕様
● 8方向レバー 2ボタン
● 横画面・ダブルコンパネ
超人スポーツ第2弾!!
MACH BREAKERS
マッハブレイカーズ
4人同時対戦で
大興奮
新たに7人の超人が競い合う空前絶後の超競技!?
マッハブレイカーズを制するのは誰だ!!
只今、
熱戦開催中!!
ナムコのCG技術がさらに飛躍! システムスーパー22搭載!
AIR COMBAT 22
エアーコンバット22
最強ドッグファイト登場!
バリエーションに富む
ゲーム構成!
①モード選択／自機選択が可能になり、幅広い客層に対応!
②ステージ構成も多種多様! 対地戦も可能になった!
③システム・スーパー22の卓越した表現力がハイクオリティな映像とサウンドを表現、臨場感溢れるゲームを築きました。
仕様●寸法:W1,150×D2,780×H1,980(mm)
●重量:367kg
"システム22"
搭載!!
CYBER COMMANDO
サイバーコマンド
超リアルグラフィックで超過激な対戦バトル!!
2台まで通信乱入・対戦可能!!
仕様
DXプロジェクター部
●寸法:W1,080×D700×H2,080(mm) ●重量:133kg
本体部
●寸法:W930×D1,790×H1,400(mm) ●重量:124kg
●消費電力:335W 〒95-4688
SD●寸法:W820×D1,785×H1,860(mm) ●重量:180kg
●消費電力:201W 〒95-4664
DX
SD
ついに出る!! 待望の選手権シリーズ第2弾!!
KUKI HAYAIRE
近日登場!!
とにかく早く空気を入れた方が勝ち!
激烈、バカウケ、単純即決な究極のスポーツゲーム!
老若男女客層を選びません!
プレイヤーの叫びがインカムにはね返る!
仕様●寸法:W630×D1,200×H1,850(mm) ●重量:100kg
●消費電力:MAX.1.3kW 〒91-52994
ひとあじ違うパニックゲーム
たこいかぱにっく
隠し味1
ただたたくだけじゃない。
判断力がプラスされる!
隠し味2
連続エクステンドでたらふく遊べる!
仕様
●寸法:W1,130×D895×H1,665(mm)
●重量:160kg
●消費電力:380W
〒91-52714
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.